

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM*
PASAR XT SQUARE YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
Afif Novembriana Rachmawan
NIM 08206241025

**JURUSAN PEDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Perancangan *Sign System* Pasar XT Square
Yogyakarta ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 13 Mei 2014

Pembimbing I

Zulfri Hendri, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19750525 2001 12 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Perancangan *Sign System* Pasar XT Square Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		Juni 2014
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekretaris Penguji		Juni 2014
Drs. R. Kuncoro WD, M.Sn.	Penguji Utama		Juni 2014
Zulfi Hendri, S.Pd, M.Sn.	Penguji Pendamping		Juni 2014

Yogyakarta, Juni 2014

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 19811 1 011

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Afif Novembriana Rachmawan**

NIM : 08206241025

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Mei 2014

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Afif Novembriana R.', written over a faint, large, stylized letter 'A' that serves as a background for the signature.

Afif Novembriana R.

NIM 08206241025

MOTTO

Berani lah untuk bermimpi, dan beranikan dirimu untuk mewujudkan semua impian kamu. Karena impian tidak akan tercapai tanpa keberanian.

Hidup akan lebih mudah jika kamu memutuskan untuk menikmati apa yang kamu miliki daripada menyesali apa yang telah terjadi.

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan kepada :

Bapak Edy Kuswanto dan Ibu Siti Mahmudah selaku orang tua saya yang begitu sabar dan penuh kasih sayang dalam mendidiku selama ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya. Kepada pembimbing TAKS, Zulfi Hendri, S. Pd., M. Sn., dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukanya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga saya dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Anggara selaku *Marketing officer* dari pasar XT Square, yang telah bersedia memberikan kesempatan dan bantuan kepada penulis selama pengambilan data penelitian, dan teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Besar harapan penulis semoga bermanfaat bagi pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis,



Afif Novembriana R.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Perancangan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN.....	7
A. <i>Sign System</i>	7
1. Definisi <i>Sign System</i>	7
2. Prioritas Media.....	9
3. Macam – Macam Media <i>Sign System</i>	9
4. Kategori <i>Sign System</i>	10
5. Tipe – Tipe <i>Sign System</i>	14

6. Bentuk Panel.....	18
B. Konsep Penanda Dalam <i>Sign System</i>	20
1. Semiotika.....	20
2. <i>Pictogram</i>	25
C. Desain Grafis.....	31
1. Desain Komunikasi Visual.....	32
2. Unsur – Unsur dan Prinsip Penciptaan Karya Seni Rupa.....	34
3. Ilustrasi.....	45
4. Warna.....	45
5. Prinsip – Prinsip Penyusunan Desain / <i>Layout</i>	48
D. Unsur Warisan Budaya Jawa.....	51
1. Pengertian Ornamen.....	51
2. Fungsi Ornamen.....	54
3. Aksara Hanacaraka.....	58
E. Metode Perancangan.....	63
1. Langkah Perancangan.....	63
2. Bentuk Data.....	64
3. Teknik Pengumpulan Data.....	68
4. Teknik Analisis Data.....	69
5. Alat / Instrument.....	72
F. Program Media dan Estimasi Biaya.....	74
1. Program Media.....	74
2. Estimasi Biaya.....	74
G. Skema Perancangan.....	80
BAB III VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	81
A. Konsep.....	81
1. Konsep Perancangan.....	81
2. Strategi Konsep.....	82
B. Visualisasi Karya.....	87
1. Media <i>Sign System</i> Utama.....	87

2. Media <i>Sign System</i> Pelengkap.....	137
BAB IV KESIMPULAN dan SARAN.....	181
A. Kesimpulan.....	181
B. Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA.....	183
LAMPIRAN.....	184

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Sifat Warna.....	47
Tabel 2	Analisis SWOT.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Oriental sign</i>	10
Gambar 2	<i>Informational sign</i>	11
Gambar 3	<i>Identificational sign</i>	12
Gambar 4	<i>Directional sign</i>	12
Gambar 5	<i>Statutory regulatory Sign</i>	13
Gambar 6	<i>Ornamental sign</i>	13
Gambar 7	<i>free-standing sign</i>	14
Gambar 8	<i>Wall sign</i>	15
Gambar 9	<i>Awning and canopy signs</i>	15
Gambar 10	<i>Projecting sign</i>	16
Gambar 11	<i>Hanging sign</i>	16
Gambar 12	<i>Sticker sign</i>	17
Gambar 13	<i>Ceiling supported sign</i>	18
Gambar 14	<i>Wall Mounted</i>	18
Gambar 15	<i>Messages and directory sign</i>	19
Gambar 16	<i>Temporary and portable sign</i>	19
Gambar 17	Simbol dilarang Merokok.....	26
Gambar 18	Simbol Menggunakan Masker.....	26
Gambar 19	Simbol Ada Tegangan Tinggi.....	27
Gambar 20	Simbol Bahaya.....	27
Gambar 21	Simbol <i>emergency alarm</i>	28
Gambar 22	Contoh <i>ISOTYPE</i>	29
Gambar 23	Contoh <i>ISOTYPE</i>	30
Gambar 24	Contoh Huruf <i>Oldstyle</i>	40
Gambar 25	Contoh Huruf <i>Transitional</i>	41
Gambar 26	Contoh Huruf <i>Modern</i>	42
Gambar 27	Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	42

Gambar 28	Contoh Huruf <i>Slab Serif</i>	43
Gambar 29	Contoh Huruf <i>Script</i>	44
Gambar 30	Contoh Huruf <i>Decorative</i>	44
Gambar 31	Ragam Hias Ornamen Bali.....	55
Gambar 32	Ragam Hias Ornamen Pekalongan.....	55
Gambar 33	Ragam Hias Ornamen Jepara.....	56
Gambar 34	Ragam Hias Ornamen Cirebon.....	56
Gambar 35	Ragam Hias Ornamen Mataram.....	57
Gambar 36	Aksara Hanacaraka.....	61
Gambar 37	Aksara Rekan.....	61
Gambar 38	Pasangan.....	62
Gambar 39	Cover Kaset Pita “ Basiyo mBlantik “	65
Gambar 40	Foto Umar Kayam	67
Gambar 41	Gedung Zona Kerajinan.....	68
Gambar 42	Foto Toilet.....	68
Gambar 43	Foto Loket Karcis.....	68
Gambar 44	Gambar Gedung Basiyo.....	68
Gambar 45	Gedung Umar Kayam.....	69
Gambar 46	<i>Sign</i> Arah Keluar.....	69
Gambar 47	Contoh Huruf <i>Bodoni Bd Bt</i>	83
Gambar 48	Contoh huruf <i>Calibri</i>	84
Gambar 49	Contoh Aksara Hanacaraka.....	84
Gambar 50	Ornamen Mataram.....	85
Gambar 51	Gedung Baiyo Tampak Depan.....	89
Gambar 52	Gedung Baiyo Tampak Samping.....	89
Gambar 53	<i>Rough Layout Wall Sign</i> Papan Nama Gedung Basiyo	89
Gambar 54	<i>Comprehensive Layout Wall Sign</i> Papan Nama Gedung Basiyo.....	90
Gambar 55	<i>Complete Layout Wall Sign</i> Papan Nama Gedung Baiyo.....	90
Gambar 56	<i>Complete Layout Wall Sign</i> Papan Nama Gedung	

	Basiyo.....	90
Gambar 57	Penerapan <i>Wall Sign</i> Pada Gedung Basiyo Dalam Bentuk <i>Vector</i>	91
Gambar 58	Penerapan <i>Wall Sign</i> Pada Gedung Basiyo Pada Siang Hari.....	91
Gambar 59	Penerapan <i>Wall Sign</i> Pada Gedung Basiyo Pada Malam Hari.....	92
Gambar 60	Perancangan <i>Rough Layout</i> Papan Informasi Gedung Basiyo.....	96
Gambar 61	Perancangan <i>Comprehensive Layout</i> Papan Informasi Gedung Basiyo.....	97
Gambar 62	<i>Complete Layout</i> Papan Informasi Gedung Basiyo.....	97
Gambar 63	<i>Complete Layout</i> Papan Informasi Gedung Basiyo....	98
Gambar 64	Penerapan <i>Wall Sign</i> Informasi Gedung Basiyo.....	98
Gambar 65	<i>Rough Layout Hanging Sign</i> Papan Nama Gedung Umar Kayam.....	102
Gambar 66	<i>Comprehensive Layout Hanging Sign</i> Gedung Umar Kayam.....	102
Gambar 67	<i>Complete Layout Hanging Sign</i> Papan Nama Gedung Umar Kayam.....	103
Gambar 68	<i>Complete Layout Hanging Sign</i> Papan Nama Gedung Umar Kayam.....	103
Gambar 69	<i>Complete Layout Hanging Sign</i> Papan Nama Gedung Umar Kayam.....	103
Gambar 70	Penerapan <i>Hanging Sign</i> Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam Dalam Bentuk <i>Vector</i>	104
Gambar 71	Penerapan <i>Hanging Sign</i> Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam Pada Siang Hari.....	104
Gambar 72	Penerapan <i>Hanging Sign</i> Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam Pada Malam Hari.....	105

Gambar 73	<i>Rough Layout Wall Sign Papan Informasi Gedung Umar Kayam.....</i>	109
Gambar 74	<i>Comprehensive Layout Wall Sign Papan Informasi Gedung Umar Kayam.....</i>	109
Gambar 75	<i>Complete Layout Wall Sign Papan Informasi Gedung Umar Kayam.....</i>	110
Gambar 76	<i>Complete Layout Wall Sign Papan Informasi Gedung Umar Kayam.....</i>	111
Gambar 77	<i>Penerapan Wall Sign Papan Informasi Gedung Umar Kayam.....</i>	111
Gambar 78	<i>Rough Layout Hanging Sign Zona Kerajinan.....</i>	115
Gambar 79	<i>Comprehensive Layout Hanging Sign Zona kerajinan</i>	115
Gambar 80	<i>Complete Layout Hanging Sign Zona kerajinan.....</i>	116
Gambar 81	<i>Complete Layout Hanging Sign Zona kerajinan.....</i>	116
Gambar 82	<i>Penerapan Hanging Sign Pada Gedung Zona Kerajinan Dalam Bentuk Vector.....</i>	117
Gambar 83	<i>Penerapan Hanging Sign Pada Gedung Zona Kerajinan Pada Waktu Siang.....</i>	117
Gambar 84	<i>Penerapan Hanging Sign Pada Gedung Zona Kerajinan Pada Waktu Malam.....</i>	118
Gambar 85	<i>Rough Layout Site Plan XT Square.....</i>	124
Gambar 86	<i>Comprehensive Layout Site Plan XT Square.....</i>	124
Gambar 87	<i>Complete Layout Site Plan XT Square.....</i>	125
Gambar 88	<i>Complete Layout Site Plan XT Square.....</i>	125
Gambar 89	<i>Pemasangan Site Plan XT Square.....</i>	126
Gambar 90	<i>Perempuan Dengan Baju Adat Jawa.....</i>	130
Gambar 91	<i>Pria Dengan Baju Adat Jawa.....</i>	131
Gambar 92	<i>Rough Layout Pictogram Pria dan Wanita.....</i>	131
Gambar 93	<i>Rough Layout Wall Sign Toilet.....</i>	130

Gambar 94	<i>Comprehensive Layout Pictogram Pria dan Wanita.....</i>	132
Gambar 95	<i>Comprehensive Layout Wall Sign Toilet.....</i>	132
Gambar 96	<i>Complete Layout Sign Toilet.....</i>	132
Gambar 97	<i>Complete Layout Sign Toilet.....</i>	133
Gambar 98	<i>Pemasangan Sign System Toilet.....</i>	133
Gambar 99	<i>Pemasangan Sign System Toilet.....</i>	134
Gambar 100	<i>Rough Layout Pictogram Sign System Loker Ticket....</i>	138
Gambar 101	<i>Rough Layout Sign System Loker Ticket.....</i>	138
Gambar 102	<i>Comprehensive Layout Pictogram dan Sign System Loker Ticket.....</i>	139
Gambar 103	<i>Complete Layout Sign System Loker Ticket.....</i>	139
Gambar 104	<i>Complete Layout Sign System Loker Ticket.....</i>	140
Gambar 105	<i>Pemasangan Sign System Loker Ticket.....</i>	140
Gambar 106	<i>Masjid Agung Yogyakarta.....</i>	144
Gambar 107	<i>Mustaka Masjid Agung Yogyakarta.....</i>	144
Gambar 108	<i>Rough Layout Pictogram Mushola.....</i>	145
Gambar 109	<i>Rough Layout Sign System Mushola.....</i>	145
Gambar 110	<i>Comprehensive Layout Sign System Mushola.....</i>	145
Gambar 111	<i>Complete Layout Sign System Mushola.....</i>	146
Gambar 112	<i>Complete Layout Sign System Mushola.....</i>	146
Gambar 113	<i>Pemasangan Sign System Mushola.....</i>	147
Gambar 114	<i>Rough Layout Sign System Tempat Wudhu.....</i>	151
Gambar 115	<i>Comprehensive Layout Sign System Tempat Wudhu....</i>	151
Gambar 116	<i>Complete Layout Sign System Tempat Wudhu.....</i>	152
Gambar 117	<i>Complete Layout Sign System Tempat Wudhu.....</i>	152
Gambar 118	<i>Pemasangan Sign System Tempat Wudhu Putri.....</i>	153
Gambar 119	<i>Pemasangan Sign System Tempat Wudhu Putra.....</i>	153
Gambar 120	<i>Studi Bentuk Sign System Kantor Management.....</i>	156
Gambar 121	<i>Rough Layout Sign System Kantor Management.....</i>	156
Gambar 122	<i>Rough Layout Sign System Kantor Management.....</i>	157
Gambar 123	<i>Comprehensive Layout Sign System Kantor</i>	

	<i>Management.....</i>	157
Gambar 124	<i>Complete Layout Sign System Kantor Management....</i>	158
Gambar 125	<i>Complete Layout Sign System Kantor Management....</i>	158
Gambar 126	<i>Pemasangan Sign System Kantor Management.....</i>	159
Gambar 127	<i>Rough Layout Sign System Parkir Basement.....</i>	163
Gambar 128	<i>Comprehensive Layout Sign System Parkir Basement...</i>	163
Gambar 129	<i>Complete Layout Sign System Parkir Basement.....</i>	164
Gambar 130	<i>Pemasangan Sign System Parkir Basement Di Pintu Selatan Pada Waktu Siang Hari.....</i>	165
Gambar 131	<i>Pemasangan Sign System Parkir Basement Di Pintu Selatan Pada Waktu Malam Hari.....</i>	165
Gambar 132	<i>Pemasangan Sign System Parkir Basement Di Pintu Utara Pada Waktu Siang Hari.....</i>	166
Gambar 133	<i>Pemasangan Sign System Parkir Basement Di Pintu Utara Pada Waktu Malam Hari.....</i>	167
Gambar 134	<i>Rough Layout Sign System Keluar Dari Tempat Parkir</i>	169
Gambar 135	<i>Comprehensive Layout Sign System Keluar Dari Tempat Parkir.....</i>	169
Gambar 136	<i>Complete Layout Sign System Keluar Dari Tempat Parkir.....</i>	170
Gambar 137	<i>Pemasangan Sign System Keluar Dari Tempat Parkir....</i>	171
Gambar 138	<i>Rough Layout Sign System Dilarang Melintas.....</i>	172
Gambar 139	<i>Comprehensive Layout Sign System Dilarang Melintas</i>	173
Gambar 140	<i>Complete Layout Sign System Dilarang Melintas.....</i>	173
Gambar 141	<i>Pemasangan Sign System Dilarang Melintas.....</i>	174
Gambar 142	<i>Rough Layout Sticker Sign.....</i>	176
Gambar 143	<i>Comprehensive Layout Sticker Sign.....</i>	177
Gambar 144	<i>Complete Layout Sticker Sign.....</i>	177
Gambar 145	<i>Pemasangan Sticker Sign Pada Tempat Sampah.....</i>	178

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara.....	183
Lampiran 2	Surat Permohonan Izin Penelitian	186

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PASAR XT SQUARE YOGYAKARTA

Afif Novembriana Rachmawan
NIM 08206241025

ABSTRAK

Perancangan media *sign system* ini bertujuan untuk memberikan pelayanan informasi kepada pengunjung pasar XT Square Yogyakarta. Media informasi tersebut berupa media *sign system* yang menuntun para pengunjung kepada lokasi yang akan di kunjungi, melalui konsep *mengambil unsur atribut/warisan budaya lokal kota Yogyakarta seperti pemanfaatan ragam hias unsur ornamen Mataram, blangkon, baju sorjan dan aksara Hanacaraka. Unsur atribut/warisan budaya yang sudah terpilih kemudian diolah menjadi pictogram yaitu menyederhanakan dari bentuk aslinya sehingga mudah dipahami secara cepat dan berfungsi sesuai tujuan dari masing – masing sign system.*

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, baik data verbal maupun visual. Data dianalisis dengan menggunakan teknik SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats*). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi selanjutnya data diolah menjadi konsep perancangan media *sign system* sehingga membentuk kesatuan dalam desain dan kesimpulan dalam proses pembuatan media *sign system*. Tahapan penciptaan *sign system* dengan proses membuat *rough layout, comprehensive layout* dan *complete layout*. Instrumen yang digunakan dalam pembuatan karya diantaranya berupa perangkat manual misalnya pensil, *sket book, drawing pen*, dan perangkat komputer, *digital camera, scanner*.

Hasil dari perancangan media *sign system* berupa *sign system* utama dan *sign system* pelengkap. *Sign* utama diantaranya papan nama setiap gedung dan papan informasi dengan tipe *wall sign* dan *hanging sign*. Kemudian yang kedua denah/peta pasar XT Square ke dalam tipe *wall sign site plan*. *Sign system* pelengkap diantaranya *sign toilet, sign mushola, sign tempat wudhu, sign arah keluar basement, sign kantor management, sign tiket* dengan tipe *wall sign*. Kemudian *sign system* arah ke tempat parkir, *sign* dilarang melintas ke dalam tipe *free standing sign*. Untuk *sign* peringatan membuang sampah pada tempatnya akan dibuat ke dalam tipe *sticker sign*. Pendekatan atribut/warisan budaya lokal Yogyakarta digunakan sebagai perancangan *sign system* karena sebagai apresiasi terhadap budaya lokal dan supaya tetap terjaga kelestariannya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta sebagai salah satu daerah kunjungan wisata yang banyak di kunjungi oleh para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Kegiatan yang tidak terpisahkan oleh para wisatawan adalah berbelanja. Sebagai kota budaya Yogyakarta kini telah memiliki pasar baru yang berfungsi sebagai pasar kerajinan dan sebagai tempat pertunjukan kesenian yaitu pasar XT Square.

XT Square merupakan salah satu pasar kerajinan dan kesenian dari sekian banyak pasar yang terdapat di kota Yogyakarta. XT berasal dari kata eks terminal atau bekas terminal dan *square* yang berarti persegi. Pasar seni dan kerajinan XT Square dibuka pada tanggal 20 Desember 2012 dan berlokasi di jalan Veteran, Pandean, Umbulharjo, Yogyakarta. XT Square dibangun dengan konsep yang menarik dan praktis. Konsep terpadu yang ditawarkan kepada masyarakat ataupun wisatawan dalam satu paket pusat wisata belanja, yakni *what to see, what to eat, dan what to buy*. Pasar XT Square didesain sebagai ruang publik dengan konsep *citywalk* dan didukung dengan 3 (tiga) area gedung, yaitu pertama gedung Basiyo, kedua gedung Umar Kayam dan yang ketiga gedung Zona Kerajinan.

Lokasi yang strategis terletak di tengah kota Yogyakarta ini menjadi nilai tambah bagi pasar XT Square.

Gedung Basiyo merupakan gedung yang dirancang secara unik dan bertujuan sebagai wajah dari kawasan pasar XT Square, karena di dalam gedung Basiyo terdapat panggung yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan seni dan merupakan wahana panggung hiburan rakyat, keunikan dari gedung Basiyo yaitu mengambil nama dari seorang seniman dagelan Mataram yaitu Basiyo, salah satu pelawak besar kota Yogyakarta. Meski sebagian besar orang Indonesia tidak mengetahui siapa beliau, namun bagi mereka yang berlatar belakang orang Jawa relatif mengenalnya. Beliau meninggal dalam usia 70-an yakni pada tahun 1984.

Beliau terkenal dengan lawakan yang banyak orang mengistilahkan dengan " Dagelan Mataram ". Dagelan Mataram (Yogyakarta) adalah jenis lawakan yang kemudian dipakai oleh Ibu Sri Mulat, untuk pertunjukan kelilingnya pada tahun 1940, yang kemudian dijadikan maskot pertunjukannya dan kemudian dikenal dengan nama Srimulat (Surabaya). Untuk mengenang nama beliau, dari pihak pengelola pasar XT Square mengabadikannya menjadi salah satu nama gedung di pasar XT Square. Dari segi modern gedung ini memiliki atap yang bisa dikendalikan dengan remot sehingga atap dari gedung Basiyo dapat menutup dan membuka sendiri secara otomatis, Oleh karena itu gedung Basiyo dirancang untuk menjadi ikon kawasan pasar XT Square.

Selain Basiyo, nama Umar Kayam juga dijadikan nama gedung di pasar XT Square. Umar Kayam adalah seorang sosiolog, novelis, cerpenis, dan

budayawan juga seorang guru besar di Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (1988-1997-pensiun).

Umar Kayam merupakan perintis Universitaria di RRI Nusantara II Yogyakarta yang menyajikan berbagai informasi kegiatan mahasiswa. Beliau juga membuat karya yang meliputi cerpen, novel, esai-esai kesenian, terutama yang terkait dengan kebudayaan. Didalam gedung Umar Kayam terdapat aula yang cukup luas yang berfungsi sebagai tempat pameran dan pertunjukan kesenian.

Di lingkungan pasar XT Square terdapat juga Zona Kerajinan. Zona Kerajinan adalah wahana representasi seni kerajinan dari kota Yogyakarta. Zona ini terdiri atas dua unit yaitu unit kerajinan 1 yang mewadahi 200 kios dan unit kerajinan 2 yang mewadahi 64 kios.

Dari awal pembukaan pasar XT Square sampai sekarang, berbagai pengunjung dari wisatawan lokal dan internasional berdatangan untuk berwisata belanja kerajinan maupun melihat pertunjukan kesenian yang disajikan di pasar XT Square. Melihat antusias pengunjung dan luas pasar XT Square membuat pengunjung yang baru pertama datang akan merasa kebingungan karena kurang tersedianya *sign system* di pasar XT Square. Diawali dari arah masuk pasar XT Square menuju ke tempat parkir kendaraan roda empat maupun roda dua terdapat *sign system* yang ukurannya terlalu kecil, sehingga ketika pengunjung masuk akan kesulitan dalam memahami *sign system* tersebut. *Sign system* yang seharusnya ada, untuk memberikan informasi tentang nama gedung tidak tersedia.

Sign system yang ada di pasar XT Square sangat terbatas jumlahnya dan kondisi *sign* yang ada saat ini sangat memprihatinkan, kotor, tidak terawat, bahkan ada yang sudah tidak terbaca sehingga banyak pengunjung kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang wahana yang ada pasar XT Square. Sebagai salah satu pasar wisata Seni Kerajinan yang berada di tengah kota Yogyakarta tentunya sangat membutuhkan *sign system* yang komunikatif dan efektif, serta menarik untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi di pasar XT Square.

Sign system di sebuah tempat wisata merupakan salah satu prasarana fisik yang sebaiknya harus diperhatikan dengan sungguh - sungguh oleh pihak pengelola dengan tujuan agar masyarakat yang berwisata bisa mendapat informasi yang jelas dan terarah selama berkeliling di area pasar. Oleh karena itu fasilitas *sign system* yang komunikatif dan sebagai upaya tetap melestarikan warisan budaya lokal, *sign system* yang dirancang untuk pasar XT Square akan menggunakan keindahan unsur/atribut budaya lokal Yogyakarta. Sehingga *sign system* yang dirancang dapat menjadi ciri khas tersendiri bagi pasar XT Square dan diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengunjung pasar XT Square.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi kondisi *sign system* yang terjadi pada Pasar XT Square Yogyakarta adalah :

1. *Sign system* yang sudah ada belum terbaca dengan baik.
2. *Sign system* yang tersedia belum memberikan ciri khas pasar XT Square.
3. Perlunya perancangan *sign system* yang komunikatif dan informatif.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada tugas akhir adalah perlunya perancangan *sign system* untuk kelancaran dalam mendapatkan pelayanan informasi dan tepat sasaran bagi pengunjung di lingkungan pasar XT Square.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *sign system* yang menarik dan komunikatif sehingga mampu membimbing para pengunjung pasar XT Square dalam mencari dan menuju lokasi yang diinginkan ?

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *sign system* adalah membuat perancangan *sign system* untuk kelancaran dalam pelayanan informasi di dalam lingkungan pasar XT Square.

F. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi masyarakat.

Perancangan *sign system* ini diharapkan dapat memberikan informasi tempat yang akan dituju didalam kawasan pasar XT Square.

2. Manfaat bagi Pasar XT Square

Perancangan *sign system* diharapkan menjadi nilai tambah bagi fasilitas pasar XT Square sehingga mampu memberikan citra positif bagi pasar XT Square

3. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mata kuliah Desain Komunikasi Visual dalam hal perancangan *sign system*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. *Sign System*

1. Definisi *Sign System*

Sign (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu.

Dalam desain komunikasi visual sistem tanda adalah suatu bentuk tanda yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu. Sedangkan menurut Sumbo Tinarbuko (2012 : 12) *sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik.

Berbagai jenis *sign system* dapat digunakan berdasarkan fungsi dan keperluan pembuatannya. Misalnya dalam suatu tempat wisata, biasanya memiliki beberapa ruang atau lokasi yang berbeda sehingga membutuhkan media penunjuk seperti *Site Plan* yang dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi. Dalam menciptakan suatu *sign system* yang efektif diperlukan beberapa langkah mulai dari menetapkan tujuan menemukan jalan, menganalisa profil

pengguna, meneliti tingkat kesulitan menemukan jalan, menganalisa kebutuhan desain, menyusun desain *sign system*, mengumpulkan detail informasi serta menyusunnya ke dalam sistem grafis.

Selain itu diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Penempatan *sign* yang kurang tepat, juga bisa mengakibatkan informasi yang diberikan menjadi kurang maksimal.

Dalam Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi mudah-sulitnya ketersampaian informasi. Ukuran huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan, juga jenis huruf apa yang digunakan.

Dari kesimpulan di atas fungsi dari *sign system* sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain harus mempertimbangkan berbagai aspek yang membuat keberadaannya berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aspek-aspek yang sudah seharusnya menjadi syarat *sign system* yang baik adalah :

- a. **Visibilitas** yaitu tingkat kemudahan bagaimana *sign* tersebut dapat dilihat oleh manusia. Hal-hal yang mendukung hal tersebut antara lain penempatan, penggunaan warna dan material, bentuk, pemasangan, peletakan kumpulan *sign system* yang teratur dan sebagainya yang berkaitan dengan *sign* tersebut secara keseluruhan.

- b. **Readibilitas** yaitu bagaimana informasi yang ingin ditunjukkan oleh *sign* tersebut agar dapat dimengerti oleh orang lain dengan mudah ketika disajikan dalam bentuk kata atau kalimat. Hal itu tergantung dari konstruksi kalimat *sign system* dapat dimengerti atau tidak dari isi kalimat tersebut.
- c. **Legibilitas** yaitu bagaimana informasi paling penting dalam sebuah *sign system* dapat dibaca dengan jelas, seperti kemampuan sebuah kata utama muncul dan mencolok atau menarik perhatian dibandingkan *backgroundnya*. Hal ini tergantung pada format penyampaian informasinya, seperti *typeface* (karakter huruf) atau jenis *font* yang berbeda-beda dalam penulisannya, spasi penulisan, kontras kalimat atau kata-kata terhadap *background sign*, dan lain-lain.

2. Prioritas Media

Salah satu tujuan dari perancangan *sign system* ini adalah memberikan alternatif solusi desain untuk menyelesaikan permasalahan terhadap kebutuhan *sign system* di Pasar XT Square. Tapi terkadang sebuah media saja tidak cukup, karena itu perlu adanya beberapa media yang nantinya bersifat utama (*prime media*) dan pendukung (*supporting media*).

3. Macam Media Sign System

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko, 2012 : 12). Terdapat 4 (empat) macam bagian dari *sign system* antara lain :

- a. *Traffic Sign* Yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan.
- b. *Commercial Sign* Yaitu *sign system* yang berfungsi komersil.
- c. *Wayfinding Sign* Yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan.
- d. *Safety Sign* Yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

4. *Kategori Sign System*

Berdasarkan jenis isi atau informasi yang disampaikan, *sign system* secara umum dapat dikategorikan menjadi :

a. Pemberi orientasi (*Orientational Sign*)

Sign jenis ini berfungsi untuk memberi tahu kedudukan atau posisi tepat pengunjung dalam suatu kawasan, agar pengunjung dapat mengetahui arah selanjutnya untuk menuju tempat yang ia inginkan dari tempat ia berada saat itu. Contohnya adalah peta '*you are here*' (contoh gambar 1). Pada gambar contoh menggunakan warna biru sebagai background dan tanda '*you are here*' menggunakan warna merah. Dengan menggunakan warna cerah sangat membantu dalam menyampaikan informasi.



Gambar 1, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 75)

b. Pemberi informasi (*Informational sign*)

Sign yang berisi informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat *sign* itu berada, seperti keterangan rute bus, jam buka suatu tempat, jadwal film dan lain – lain. (contoh gambar 2)

Jenis	Bus Route		Bus Stop		Bus Time	
	GTC	Mata Pohon	GTC	Mata Pohon	GTC	Mata Pohon
Pagi	07.00	07.30	07.30	08.00	08.00	08.30
	07.30	08.00	08.00	08.30	08.30	09.00
	08.00	08.30	08.30	09.00	09.00	09.30
	08.30	09.00	09.00	09.30	09.30	10.00
	09.00	09.30	09.30	10.00	10.00	10.30
	09.30	10.00	10.00	10.30	10.30	11.00
Siang	11.00	11.30	11.30	12.00	12.00	12.30
	11.30	12.00	12.00	12.30	12.30	13.00
	12.00	12.30	12.30	13.00	13.00	13.30
	12.30	13.00	13.00	13.30	13.30	14.00
	13.00	13.30	13.30	14.00	14.00	14.30
	13.30	14.00	14.00	14.30	14.30	15.00
Malam	17.00	17.30	17.30	18.00	18.00	18.30
	17.30	18.00	18.00	18.30	18.30	19.00
	18.00	18.30	18.30	19.00	19.00	19.30
	18.30	19.00	19.00	19.30	19.30	20.00
	19.00	19.30	19.30	20.00	20.00	20.30
	19.30	20.00	20.00	20.30	20.30	21.00

Gambar 2, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 75)

c. Pemberi identitas (*Identificational Sign*)

Sign ini berfungsi mengenalkan identitas suatu tempat atau ruang di suatu kawasan, agar masyarakat dapat membedakan tempat tersebut dengan tempat

lainnya, juga menunjukkan secara langsung kepemilikan, seperti *sign* bergambarkan alat makan untuk melambangkan restoran. *Identificational sign* yang dibuat menyatu dengan bangunan disebut juga *architectural signage*.



Gambar 3, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 76)

d. Penunjuk arah (*Directional sign*)

Alat untuk memberi arah atau navigasi kepada pengguna secara eksplisit, untuk pengguna jalan ataupun kendaraan. Biasa dikenal dengan nama *Traffic control signs*. Contohnya adalah rambu lalu lintas dan *sign* berbentuk panah yang mengarahkan orang-orang ke toilet dalam suatu mall (contoh gambar 4).



Gambar 4, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 76)

e. Pemberi peringatan (*Statutory regulatory Sign*)

Sign ini merupakan alat untuk memberitahukan peraturan-peraturan mengenai kegiatan yang boleh atau tidak boleh dilakukan di daerah tersebut, biasa diberikan oleh pihak yang berwenang di kawasan itu. Contohnya adalah tanda dilarang masuk dan dilarang merokok. Seringkali digunakan untuk menjaga keselamatan penggunanya dan hak pemiliknya (contoh gambar 5).



Gambar 5, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 77)

f. Pemberi dekorasi (*Ornamental sign*)

Sign system ini berfungsi untuk memperindah atau meningkatkan penampilan suatu bangunan baik secara umum atau khusus. Contohnya adalah bendera, spanduk, plakat, dan lain-lain.(contoh gambar 6)



Gambar 6, Sumber : Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems (Craig M. Berger, 2009 : 78)

5. Tipe – tipe Sign System

Signage dapat dinikmati atau dibuat dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. Menurut sifat pemasangannya, *signage* dapat dipasang di suatu tempat secara permanen ataupun sementara. Sedangkan menurut cara pemasangannya *sign system* dibedakan menjadi *free-standing* (yang terpisah dengan bangunan dan dapat berdiri sendiri) dan *sign* yang menempel pada bagian dari bangunan *sign* yang dipasang dengan cara *free-standing* biasanya disangga oleh tiang-tiang atau kaki yang membuat *sign* tersebut dapat berdiri dengan baik (gambar 7). Dalam pembuatan *free-standing* juga sangat diperhitungkan berat bahan yang digunakan yang tak lain supaya *free-standing* dapat berdiri kokoh dan dapat menahan terpaan dari angin. (contoh gambar 7)



Gambar 7. Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*
(Craig M. Berger, 2009 : 78)

- a. *Wall sign* adalah *sign* yang menempel pada dinding bangunan dengan ketinggian tertentu (contoh gambar 8).



Gambar 8. Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*
(Craig M. Berger, 2009 : 79)

- b. *Awning and canopy sign* adalah *sign* yang di tulis atau di lukis di kanopi bangunan. *Sign* seperti ini biasanya bertujuan untuk memberikan warna pada lingkungan komersial sebagai identitas dari suatu tempat (contoh gambar 9).



Gambar 9. Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*
(Craig M. Berger, 2009 : 79)

- c. *Projecting sign* adalah *sign* yang dipasang pada bangunan dengan cara bergantung pada tiang penyangga horizontal yang menempel pada bagian bangunan (dinding, kolom) dan bagian depan dari *sign* tersebut terproyeksi secara tegak lurus dengan dinding dari bangunan. (contoh gambar 10)



Gambar 10. Sumber: dokumentasi pribadi
(Malioboro Mall agustus 2013)

- d. *Hanging sign* adalah *sign* yang terpasang pada tiang horizontal bangunan atau kanopi atau langit – langit bangunan. (contoh gambar 11).



Gambar 11. Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*
(Craig M. Berger, 2009 : 80)

- e. *Sticker sign* adalah *sign* yang diprint, ditempel atau dilukis pada bagian interior maupun eksterior bangunan, seperti pada tembok, jendela, pintu atau benda lain yang bisa ditempel. (contoh gambar 12)



Gambar 12. Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*
(Craig M. Berger, 2009 : 80)

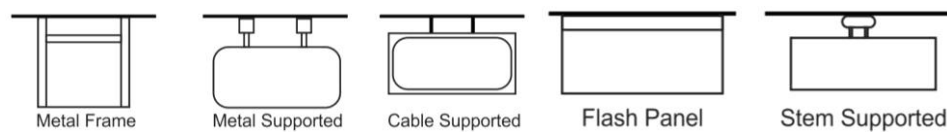
Berbagai sifat dan bagaimana sebuah *sign* dipasang berdiri di suatu lingkungan sangat menentukan keberhasilan penyampaian informasi yang terkandung dalam *sign* tersebut.

6. Bentuk Panel

Beberapa contoh bentuk panel/rambu yang dapat diterapkan dalam perancangan *sign system* :

a. *Ceiling supported sign*

Merupakan penanda yang biasa menggantung pada langit – langit ruangan. Penempatannya dapat menggunakan bingkai logam/kabel logam atau panel yang langsung menancap pada langit – langit atau dengan sistem tiang tunggal.



Gambar 13 : *Ceiling supported sign*
(Surianto Rustan, 2010 : 108)

b. *Wall Mounted*

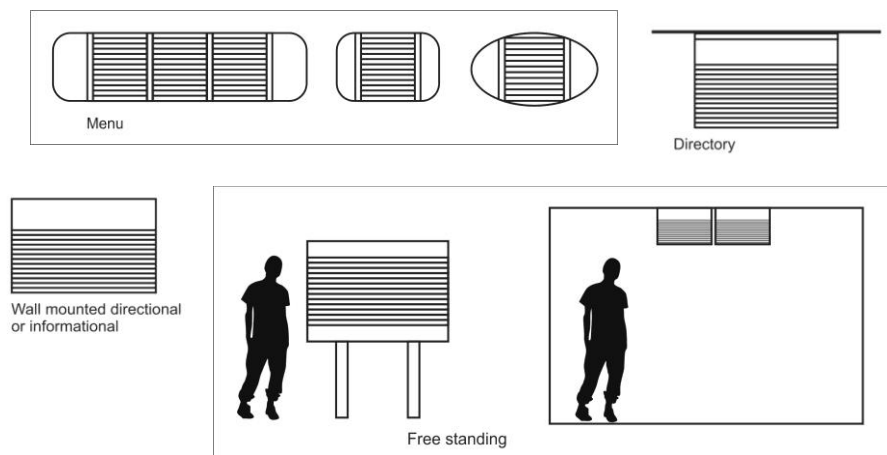
Merupakan penanda yang menempel dan menjorok keluar dari dinding.



Gambar 14 : *Wall Mounted*
(Surianto Rustan, 2010 : 109)

c. *Messages and directory sign*

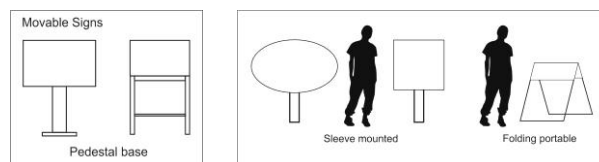
Merupakan penanda yang dapat disesuaikan informasinya dengan kondisi yang diinginkan, biasanya berupa menu atau direktori yang dipasang di dinding maupun berdiri secara mandiri sebagai petunjuk arah atau informasi.



Gambar 15 : *Messages and directory sign*
(Surianto Rustan, 2010 : 115)

d. *Temporary and portable sign*

Merupakan penanda yang dapat disesuaikan informasinya dengan kondisi yang diinginkan, biasanya berupa menu atau direktori yang dipasang di dinding maupun berdiri secara mandiri sebagai petunjuk arah atau informasi.



Gambar 16 : *Temporary and portable sign*
(Surianto Rustan, 2010 : 119)

B. Konsep Penanda Dalam *Sign System*

1. Semiotika

Semiotika secara etimologi berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda”. Secara terminologi semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda - tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan bentuk dari tanda-tanda. Semiotik juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

Semiotik bisa dikatakan sebagai ilmu untuk memahami konteks secara umum yang berlaku di masyarakat yang akan menjadi targetnya. Ilmu Semiotik sudah dipelajari dan dikembangkan sejak berabad-abad yang lalu. Menurut sejarah, Ilmu Semiotik setidaknya sama tuanya dengan Ilmu kedokteran dan filosofi Yunani. Dalam dunia grafis semiotik adalah ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda/symbol.

Suatu studi tentang pemaknaan semiotik menyangkut aspek-aspek budaya, adat-istiadat, atau kebiasaan di masyarakat. Semiotik dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

a. Semantik

Semantik berkenaan dengan makna dan konsep. Semantik berasal dari kata “*semanien*” dalam bahasa Yunani, yakni “berarti, bermaksud, meneliti”. Semantik Simbolik adalah suatu simbolisasi yang memiliki

makna atau pesan. Contohnya, *Ideograph* yang berkenaan dengan makna yang terkandung dalam simbol kompleks dari suatu konsep yang lain.

Misalnya tulisan *Heirogliph* dari jaman Mesir kuno. Hal itu biasanya menyangkut persepsi atau intepretasi makna pesan visual yang berbeda dari khalayak yang mengapresiasi. Dalam hal ini, pihak penyampai maupun pihak penerima pesan memiliki dua kemungkinan cara :

1) Denotatif

Memiliki makna yang pokok dan terhindar dari kesalahtafsiran. Denotatif bersifat langsung, konkret, jelas dan tersurat. Dalam perancangan *sign system*, penting untuk menggunakan makna denotatif agar terhindar dari penafsiran yang berbeda-beda.

2) Konotatif

Memiliki makna struktural, makna tambahan di samping makna sebenarnya. Konotatif memiliki sifat tidak langsung, maya, abstrak, dan tersirat. Menerjemahkan informasi ke dalam bentuk visual dapat dilakukan melalui hal-hal sebagai berikut :

a) Semantik Indrawi

- (1) Memvisualkan suara : Menggambarkan secara visual bagaimana bunyi ledakan, suara ribut, suasana sunyi, musik jazz, dan lain-lain.
- (2) Memvisualisasikan indra peraba : Menggambarkan sesuatu yang memiliki permukaan kasar, lembut, halus, dan lain-lain.

- (3) Memvisualisasikan penciuman : Bau wangi seperti bunga mawar, bau busuk, dan lain-lain.
- (4) Memvisualisasikan sesuatu yang verbal : Seperti tanda larangan, rambu-rambu, tanda peringatan, papan informasi, *sign system* dan lain-lain.

b) Karakter

Menggambarkan secara visual bagaimana gambaran galak, pmarah, bingung, sakit, dan lain-lain.

c) Memvisualkan Suara

Menggambarkan secara visual suasana yang berkesan sepi, misteri, romantis, sibuk, dan lain-lain. Seorang *visualiser* dituntut memiliki kemampuan ”menyederhanakan bentuk”. Misalnya pada saat diminta untuk menjelaskan suatu ide atau konsep pemikiran agar lawan berkomunikasinya dapat memahami dan menangkap ide, haruslah mampu menggambarkan ide tersebut secara sederhana. Beberapa konsep penyampaian visual, antara lain :

- (1) Semantik metafora : Merupakan perspektif bentuk dalam logika dan imajinasi.
- (2) Semantik kontradiksi : Menggambarkan pertentangan, perlawanan, sebab-akibat, perbandingan, dan seterusnya.
- (3) Semantik kombinasi : Perspektif bentuk dalam logika dan imajinasi dengan menggabungkan dua bentuk atau lebih yang berbeda maupun yang sama.

b. Sintatik

Sintaktik berkenaan dengan keterpaduan dan keseragaman. Sintaktik berasal dari kata "sintaksis" dalam bahasa Yunani *Suntattein* yang berarti "mengatur, mendisiplinkan". Sintaktik berkenaan dengan perpaduan, keseragaman, dan kesatuan sistem. Penerapan sintaktik penting untuk menjaga citra yang baik dari sebuah rancangan dalam bentuk apa pun.

Usaha itu dilakukan agar citra yang baik dapat tertanam serta dapat diingat oleh para khalayak. Di kalangan desainer istilah yang digunakan adalah benang merah sebuah rancangan yang merujuk pada kesatuan rancangan.

Dalam perancangan *sign system*, semuanya harus memiliki keseragaman dan keterpaduan konsep, ada suatu ciri khas/ benang merah yang mengikatnya antara yang satu dengan yang lain. Di dalam pembuatan *sign system* harus selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan sehingga menjadi satu kesatuan rancangan.

c. Pragmatik

Pragmatik berkenaan dengan teknis dan praktis. Pragmatik adalah hubungan fungsional yang berkenaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang dipergunakan serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang dipergunakan, maupun teknik memproduksinya. Pertimbangan yang dipikirkan mencakup kegunaan, kemudahan, keamanan, kenyamanan dan seterusnya (Kusrianto 2007 : 96).

Di dalam teori semiotika, *sign* tidak bisa lepas dari simbol, icon dan index, karena ketiganya saling berhubungan (Daniel Chandler, 2001 : 24).

Berikut ini adalah contoh dan pengertian simbol, icon dan index :

1) Simbol / *symbolis*

Simbol adalah tanda yang mewakili sebuah objek atau ide / gagasan. Gambar yang dibuat dengan lengkap dan detail bukanlah simbol. Hal yang paling utama dalam simbol adalah kesederhanaan. Simbol harus bisa secara cepat untuk diakui dan dimengerti. Contohnya adalah huruf abjad, tanda baca, kata – kata, angka, kode Morse, lampu lalu lintas, bendera nasional.

2) Icon / *Iconic*

Merupakan sebuah *sign* yang dianggap sebagai penanda yang menyerupai atau meniru dari *signified* (sesuatu yang dikenali, terlihat, terdengar, perasaan, mencicipi atau berbau) seperti potret, kartun, dan metafora.

3) Index / *indexical*

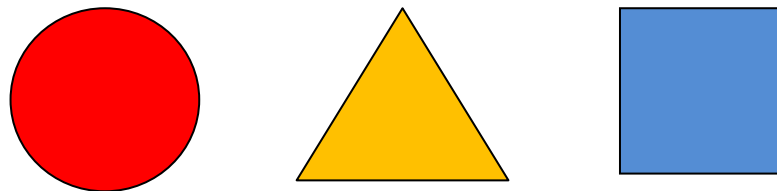
Merupakan sebuah *sign* yang berhubungan langsung dengan penandanya secara fisik atau kausal contohnya sinyal (ketukan pada pintu, dering telepon), *pointer* (sesuatu yang menunjuk pada ‘ indeks’ jari, suatu arah plang).

2. *Pictogram*

a. *Pictogram* / piktografik

Merupakan gambar yang mewakili bentuk visual yang disederhanakan dari objek tertentu. *Pictogram* tidak dapat berperan sebagai simbol dalam *signage* karena hanya mewakili bentuk sebuah benda tanpa memiliki makna dalam referensi grafis. Contohnya adalah *pictogram* asap dan rokok, tidak dapat mereferensikan pernyataan “ dilarang merokok “ ataupun “ diperbolehkan merokok “ pada suatu area.

Ada tiga bentuk dari simbol yang ketiganya melambangkan isi dari informasi yang ingin disampaikan dalam sebuah simbol (Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 16) :



- 1) Lingkaran : simbol ini berisi mengenai regulasi dan peraturan
- 2) Segitiga : simbol ini berisi informasi peringatan.
- 3) Segi empat/bujur sangkar : simbol ini berisi informasi umum.

Dalam tanda terdapat tiga bentuk dasar geometris, pengaplikasian tiga bentuk dasar geometris yaitu lingkaran, segitiga dan persegi memiliki fungsi tersendiri (Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 18).

a) Peraturan Terbagi Menjadi

1) Larangan

Simbol ini bertujuan menunjukkan suatu perintah pencegahan aksi, seperti pencegahan sebuah aksi “ dilarang merokok “. Simbol ini berupa simbol berwarna hitam didalam bidang putih yang dibatasi oleh lingkaran berwarna merah. Didalamnya terdapat garis diagonal 40 derajat yang berwarna merah dan mencoret simbol berwarna hitam.



Gambar 17 : Simbol konsep “ Dilarang Merokok “
(Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 18)

2) Kewajiban

Simbol ini bertujuan menunjukkan tindakan yang harus dilakukan, seperti “ wajib menggunakan masker “ ciri simbol ini adalah berupa simbol berwarna putih dengan lingkaran berwarna biru.



Gambar 18 : Simbol konsep “ Wajib Menggunakan Masker “
(Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 18)

b) Peringatan Terbagi Menjadi

1) Perhatian

Simbol ini bertujuan menunjukkan keberadaan dari bahaya yang potensial atau mungkin terjadi seperti “ ada tegangan tinggi “. Cirinya adalah berupa simbol berwarna hitam didalam segitiga berwarna kuning.



Gambar 19 : Simbol konsep “ Awas Tegangan Tinggi “
(Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 18)

2) Bahaya

Simbol ini bertujuan menunjukkan keberadaan dari bahaya tertentu, seperti “ Berbahaya “. Cirinya adalah berupa simbol berwarna putih di dalam segitiga sama sisi berwarna merah.



Gambar 20 : Simbol konsep “ Berbahaya ”
(Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 19)

c) Informasi Terbagi Menjadi :

1) Tanda Darurat

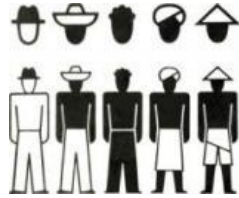
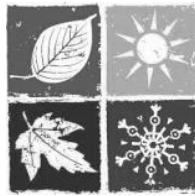
Contohnya adalah *emergency alarm*. Cirinya adalah simbol berwarna putih dalam persegi atau bujur sangkar berwarna hijau.



Gambar 21 : Simbol konsep “ Emergency Alarm ”
(Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005 : 19)

Interpretasi dari simbol seperti yang dirancang untuk keselamatan jalan raya, sangatlah bermanfaat jika dihubungkan dengan tempat mereka berfungsi. Misalnya peringatan tanda bahaya, informasi, larangan. Bentuk – bentuk diatas adalah direkomendasikan untuk tanda dan simbol keselamatan / keamanan yang dibuat oleh *the International Organisation for Standarditation (ISO)*.

Isotype adalah konsep asli Otto Neurath (1882- 1945), sarjana ilmu pengetahuan masyarakat dari Austria dan guru. Teori pendidikanya mencakup pernyataan yang sedikitnya dalam awal langkah memperoleh pengetahuan baru, yaitu suatu gambar menjadi makna yang lebih baik bagi komunikasi dibanding kata – kata. Beliau menyebutnya *ISOTYPE* suatu nama yang ditemukan dengan meminjam tulisan pertama dari *International System of typographical picture education*.

**Men of the world****Airmail****Family****Four season****Water & Wine**

Gambar 22 : Simbol konsep “ Isotype ”
 (Surianto Rustan, 2010 : 103)

Dari setiap *pictogram* terdapat simbol utama dan di setiap negara memiliki simbol yang berbeda akan tetapi dengan maksud dan tujuan yang sama. Karena semua simbol sudah berdasarkan ketetapan *ISOTYPE* dan bentuk dari komunikasi. *Pictorial* ini merupakan “*world supplements*” yang artinya hubungan untuk saling melengkapi.



Gambar 23 : Simbol konsep “ *Pictoral* ”
 (Surianto Rustan, 2010 : 105)

Dengan kata lain, *pictogram* harus dibuat sesederhana mungkin untuk dimengerti dengan cepat dan benar karena sang pengamat harus dengan segera mengerti apa maksud dari gambar yang diamati. Kriteria lainnya yang harus diaplikasikan pada suatu *pictogram* agar dimengerti secara universal adalah mempunyai budaya yang netral, bebas dari standar edukasi internasional dan tidak ambigu.

C. Desain Grafis

Kata desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” atau bahasa latin “*designare*” yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, warna, dan nilai (Darmaprawira, 1989: 5). Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007: 12).

Menurut Kamus Webster, desain berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud dan kejelasan (Sachari, 1986: 127).

Saliya dalam Sachari (1986: 29), desain merupakan suatu kegiatan yang bertujuan (*purposeful*). Kenyataan ini menunjukkan bahwa desain dapat pula dilihat sebagai cara atau proses.

Definisi grafis menurut Basuki (2000) dalam Pujiriyanto (2005: 13) adalah cara penyampaian pesan yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, tanda dan gambar yang dicetak dalam lembar kertas. Hal ini dikaitkan dengan komunikasi, yaitu penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang-lambang sebagai panduan berpikir dan perasaan yang berupa ide, gagasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain melalui media dengan tujuan mengubah sikap atau perilaku.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain grafis memiliki makna metode penyampaian pesan yang mengandung elemen-elemen grafis

melalui media dari seseorang ke orang lain untuk mempengaruhi sikap atau perilaku orang tersebut.

1. Desain Komunikasi Visual

Saat ini, kita mengenal desain komunikasi visual sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan ketrampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Menurut M. Umar Hadi dalam Irama Visual (2009: 1), desain komunikasi visual termasuk dalam kategori *applied art* (seni terapan), dimana karya yang dihasilkan disebut bersifat praktis-fungsional (seberapa efektif sebuah desain dapat mencapai tujuan atau memenuhi target sasarannya).

Desain komunikasi visual terdiri dari tiga kata, yaitu desain, komunikasi dan visual. Desain merupakan bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaan (Archer dalam Irama Visual, 2009 : 113).

Komunikasi, menurut penuturan Liliweri dalam Tinarbuko (2009 : 13), ialah penciptaan interaksi perorangan dengan menggunakan tanda-tanda yang tegas. Komunikasi juga berarti pembagian unsur-unsur perilaku atau cara hidup dengan eksistensi seperangkat ketentuan dan pemakaian tanda-tanda.

Definisi komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat

dipakai untuk menyampaikan arti, makna/ pesan (Kusrianto, 2007: 10).

Sedangkan istilah desain komunikasi visual menurut Kusrianto (2007: 2):

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi seperti ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna, serta tata letaknya. Sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Menurut kesimpulan di atas dapat diartikan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju.

2. Unsur – Unsur dan Prinsip Penciptaan Karya Seni Rupa

a. Unsur – Unsur Dalam Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur seni rupa (Dharsono, 2004: 39).

Unsur-unsur rupa tersebut, antara lain:

1) Titik

Titik merupakan salah satu unsur dasar seni rupa yang wujudnya relatif kecil. Dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti.

Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2) Garis

Garis dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Batas/ *limit* dari suatu benda, massa, warna, bidang ruang, dan lain-lain (Fajar Sidik dan Aming P. dalam Purnomo, 2004: 6). Walaupun merupakan unsur yang sederhana, keberadaan garis dapat memberikan kesan dan karakteristik yang berbeda tergantung bentuknya. Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah dan kualitasnya (Suyanto, 2004: 37), antara lain:

- a) Berdasarkan tipe, berupa garis lurus, lengkung atau siku-siku.
- b) Berdasarkan arah, contohnya garis horizontal, vertikal atau diagonal.
- c) Berdasarkan kualitasnya, terdiri dari garis tegas, takut-takut, halus, patah-patah, tebal, tipis, tetap, berubah-ubah.

3) Bidang atau Bangun (*Shape*)

Menurut Purnomo (2004: 14), bentuk adalah bangun, wujud dan rupanya (ragamnya). *Shape* dapat didefinisikan pula sebagai suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terangnya pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bidang dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu bidang geometris (beraturan, formal) dan non-geometris (tidak beraturan, non-formal). Bidang geometris contohnya persegi, kotak, jajargenjang, segi tiga, dll.

Shape atau bangun menurut Dharsono (2004: 42) dibagi menjadi 2, yaitu: (a) *shape* yang menyerupai wujud alam (*figur*) dan (b) *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai selera maupun latar belakang sang seniman.

4) Tekstur

Tekstur berarti nilai raba atau halus-kasarnya permukaan suatu benda. Tekstur sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Secara garis besar, tekstur dibagi menjadi 2 macam, yaitu tekstur alami (*nature texture*) dan tekstur buatan (*artificial texture*). Tekstur alami memiliki nilai raba yang sama dengan penglihatan, misalnya tekstur pada batu, pasir, kayu, rumput, dll. Sedangkan tekstur buatan adalah rasa permukaan yang sengaja dihadirkan dan tidak sama antara nilai raba dengan penglihatan. Contohnya kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya (Dharsono, 2004: 47).

5) Warna

Warna adalah elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif. Empat warna (*non-hitam-putih*) akan meningkatkan efektivitas dan biaya iklan. Perancangan yang sesuai dengan warna yang disukai pasar akan memberikan keunggulan bersaing dalam periklanan. Menurut Purnomo (2004: 27), warna dalam ilmu fisika berarti kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Sedangkan menurut pendapat Fajar Sidik dan Aming P.,

warna dalam konteks ilmu bahan merupakan zat warna atau pigmen (2004: 27). Dalam konteks psikologi, warna mempengaruhi persepsi seseorang terlebih ketika dikaitkan dengan karya komunikasi visual. Persepsi visual terutama bergantung pada kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata (Darmaprawira, 2002: 30). Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu :

- (a) Hue – pembagian warna berdasarkan nama – nama warna, seperti warna primer (merah,kuning,biru), sekunder dan tersier.
- (b) Value – terang - gelapnya warna.
- (c) Intensity – tingkat kemurnian atau kejernihan warna.

b. Unsur – Unsur Dalam Desain Komunikasi Visual

Unsur-unsur khusus dalam desain komunikasi visual berbeda dengan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur desain tersebut antara lain teks, *tipografi* ilustrasi dan warna.

1) Teks

Teks terdiri dari *headline*, *subheadline*, *signature*, *caption*, *callout* dan *closing word*.

a) *Headline*

Kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa dimana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* (kepala) (Supriyono, 2010: 131). Bunyi *headline* biasanya menggelitik sehingga menarik perhatian orang untuk membacanya.

b) *Subheadline*

Subheadline atau subjudul merupakan penjelas *headline*. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam teks. Tidak semua desain mengandung *subheadline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Di bagian lain, subjudul juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah/ *body copy* (Pujiriyanto, 2005: 38).

c) *Signature (identitas)*

Signature (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas *brand* tertentu, *signature* juga menjadi penarik perhatian audiens, terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. *Signature* dapat berupa logo/ *brand name*, jenis perusahaan, atau “*splash*”, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh audiens untuk “*action*”.

d) *Caption*

Caption merupakan keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *body text* atau elemen teks lain (Rustan, 2008: 40).

e) *Callout*

Callout adalah bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callout* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-

bagian dari elemen visualnya. *Balloon* adalah salah satu bentuk *callout* (Rustan, 2008: 42).

f) *Closing Word*

Closing word atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak. Pujiriyanto (2005: 41). *Closing word* juga dapat berupa alamat, info penjualan.

2) Tipografi

Tipografi dalam dunia desain grafis didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Adi Kusrianto, 2007: 190). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatu karya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk *type*. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk dan gaya.

Menurut Supriyono (2010: 25), cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, antara lain:

a) Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Disebut juga *Old Style Roman*, diciptakan pada awal teknologi cetak (1671). Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri yaitu: mempunyai kait (*serif*) berbentuk lengkung dan tebal tipis yang kontras. Huruf *Old Style* paling banyak digunakan untuk teks karena tingkat keterbacaannya (*readable*) yang tinggi.

Huruf yang dikategorikan dalam kelompok *Oldstyle* adalah *Bembo*, *Bauer Text*, *CG Cloister*, *ITC Usherwood*, *Claren- Don*, *Garamond*, *Goudy Oldstyle*, *Palatino (Palmspring)*, dll (Kusrianto, 2007: 202). Contoh huruf *oldstyle* dapat dilihat pada gambar 24 di bawah ini :



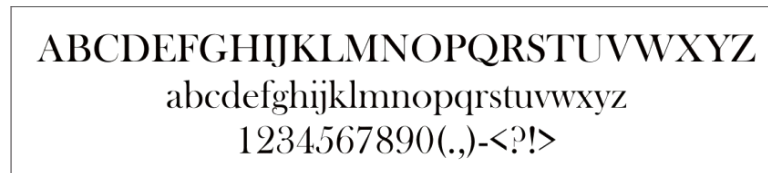
Gambar 24: Contoh huruf *Oldstyle*

(Adi Kusrianto, 2007: 202)

b) Huruf Transisi (*Transitional*)

Mulai digunakan pada tahun 1757. Memiliki karakteristik yang hampir sama dengan *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dengan garis vertikalnya yang tebal. *Font* yang termasuk huruf

transisi adalah *Baskerville* dan *Century*. Huruf transisi sering dipakai untuk judul (*display*). Berikut visualisasi huruf transisi :



Gambar 25: Contoh huruf *Transitional*

(Sumber: Dokumen Pribadi, 12 Agustus 2013)

c) Huruf *Modern Roman*

Mulai digunakan sejak tahun 1788. Huruf ini sudah mulai jarang digunakan karena tebal huruf yang sangat kontras. Bagian yang vertikal sangat tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks yang berukuran kecil agak sulit dibaca dan bahkan sering tidak dibaca. Huruf-huruf yang termasuk dalam tipe *modern* adalah *Bodoni*, *Bauer Bodoni*, *Didot*, *Torino*, *Auriga*, *ITC Fenice*, *Linotype Modern*, *ITC Modern*, *Walbaum Book*, *ITC Zapf Book*, *Bookman*, *Cheltenham*, *Melior*, dll (Kusrianto, 2007: 203). Berikut ciri-ciri huruf *modern*:



Gambar 26: Contoh huruf *Modern*

(Adi Kusrianto, 2007: 203)

d) Huruf *Sans Serif*

Diciptakan pada tahun 1800. Huruf *sans serif* sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel. Dikenal juga dengan istilah *grotesque* karena pada awal kemunculannya dianggap aneh dan unik. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: *Franklin Gothic*, *Azident*, *Grotesk*, *Helvetica*, *Univers*, *Formata*, *Avant Garde*, *Gill Sans*, *Futura*, *Optima*, dll (Kusrianto, 2007: 204). Berikut ciri-ciri *type sans serif* pada gambar 27 di bawah ini :



Gambar 27: Contoh huruf *Sans Serif*

(Adi Kusrianto, 2007: 204)

e) Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Berkembang pada tahun 1895. Contohnya antara lain: *Boton*, *Aachen*, *Calvert*, *Lulabin Graph*, *Memphis*, *Rockwell*, *Serifa*, *Clarendon*, *Stymie*, dll (Kusrianto, 2007: 204). Ciri-ciri *type* dapat dilihat pada gambar 28 :



Gambar 28 : Contoh huruf *Slab Serif*

(Adi Kusrianto, 2009: 204)

f) Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand writing*). Sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Walaupun demikian, cocok untuk teks pendek yang mengesankan keakraban, kehangatan, dan jiwa sosial. Contoh huruf *script* pada gambar 29 sebagai berikut:



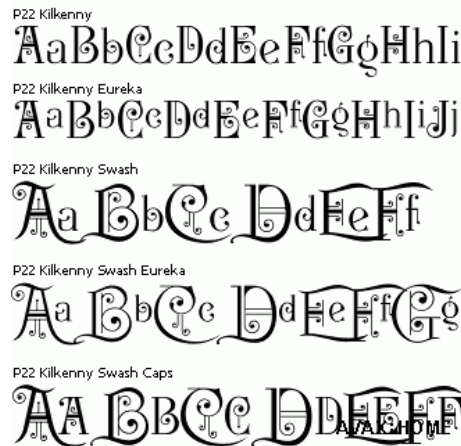
Gambar 29 : Contoh huruf *Script*

(Sumber Dokument pribadi : 23 Agustus 2013)

g) Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf dekoratif bukan merupakan teks sehingga kurang tepat untuk teks panjang. Lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.

Contohnya pada gambar 30 di bawah ini :



Gambar 30 : Contoh huruf *Decorative*

(Sumber dokumen pribadi : 23 Agustus 2013)

3) Ilustrasi (*Illustration*)

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring *audiens*.

Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media, antara lain komunikatif, informatif, mudah dipahami dengan tujuan menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca

ide baru. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

4) Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangat, dll (Kusrianto, 2007: 46). Menurut Purnomo (2004: 28), dalam teori “*The Prang System*”, warna dibagi menjadi tiga dimensi, antara lain:

(a) *Hue* (

Hue adalah panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.

(b) *Value*

Value ialah gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Sebagai contoh warna biru dapat dimudakan menjadi biru muda (*high value*) atau dituakan menjadi biru tua (*low value*) sehingga tampak lebih lembut dan kalem (Supriyono, 2010: 75).

(c) *Intensity*

Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas

penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih mentah disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

Menurut Molly E. Holzschlag dalam Kusrianto (2007: 47), masing-masing warna mempunyai makna dan sifat masing – masing. Sifat warna dapat dilihat pada table 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Sifat Warna

Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/ kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
Abu-abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Putih	Kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, kematian, <i>innocent</i> (tanpa dosa), steril.
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Sumber: Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

5. Prinsip- Prinsip Penyusunan Desain / *Layout*

Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout* (2008: 5), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya. Dalam mendesain layout kita perlu mengenal prinsip –prinsip mendesain agar tercipta desain yang berkualitas, prinsip-prinsip tersebut antara lain :

1) Keseimbangan (*Balancing*)

Balancing atau keseimbangan dalam penyusunan berdasarkan penjelasan Dharsono adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya (2004: 60).

Menurut pendapat Supriyono dalam Desain Komunikasi Visual (2010: 88), keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik visual maupun optik. Ada 2 pendekatan untuk menciptakan *balance*. Yakni dengan membagi sama berat kanan-kiri atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*simetris*). Kesan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai dengan citra tradisional dan konservatif. Pengaturan simetris juga dapat menimbulkan persepsi aman, dapat diandalkan, rasa kepercayaan.

Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *surprise* (mengejutkan, tidak membosankan) dan non formal.

2) Penekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat dilakukan antara lain dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain (Supriyono, 2010: 89).

Ditambahkan oleh Supriyono (2010: 89), bahwa penekanan adalah usaha menonjolkan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian dan mempermudah audiens melihat pesan dalam iklan yang disampaikan. Suatu desain dikatakan baik apabila memiliki *center of interest*/ fokus yang jelas.

3) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten)

dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi) (Supriyono, 2010: 94).

4) Kesatuan (*Unity*)

Menurut Stephen McElroy dalam Pujiriyanto (2005: 92), *unity* adalah “semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai sebuah kesatuan”. *Unity* dapat berupa pengulangan warna, bentuk, ukuran atau unsur visual lainnya, penyeragaman tipografi, tema, dan lain sebagainya.

Dharsono dalam Seni Rupa Modern (2004: 59), berpendapat bahwa kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya.

5) Keberagaman (*Variety*)

Frank Jefkins (1997: 245) mendefinisikan keberagaman sebagai suatu upaya menghindari desain yang monoton. Untuk itu, diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar-kecil, tebal-tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis (Sumber: www.mochamadg.blogspot.com, diunduh tanggal 22 September 2013).

6) Keserasian (*Harmony*)

Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya. Suptandar (1995: 19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang.

7) Proporsi (*Proportion*)

Menurut Pujiriyanto (2005: 75), proporsi adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

8) Kontras

Kusrianto (2007: 42), menjelaskan bahwa kontras dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Namun apabila kontras terlalu berlebihan akan memunculkan ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis. Untuk memperlihatkan kontras, objek yang dianggap penting dijadikan berbeda dengan elemen-elemen lainnya.

D. Unsur Warisan Budaya Jawa

1. Pengertian Ornamen

Ornamen berasal dari kata “ORNARE” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen

sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias. Ornamen adalah setiap hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk arsitektur.

Dari pengertian tersebut jelas menempatkan ornamen sebagai karya seni yang dibuat untuk diabdikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda/produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut. Dalam hal ini ada ornamen yang bersifat pasif dan aktif. Pasif yaitu ornamen tersebut hanya berfungsi menghias, tidak ada kaitanya dengan hal lain seperti ikut mendukung konstruksi atau kekuatan suatu benda. Sedangkan ornamen berfungsi aktif maksudnya selain untuk menghias suatu benda juga mendukung hal lain pada benda tersebut misalnya ikut menentukan kekuatannya (kaki kursi motif belalai gajah/motif kaki elang).

Selain itu Ornamen teknik merupakan pola hias ornament dapat dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. penciptaan karya seni ornamen tidak hanya dimaksudkan untuk mendukung keindahan suatu benda, tapi dengan semangat kreativitas seniman mulai membuat karya ornamen sebagai karya seni yang berdiri sendiri, tanpa harus menumpang atau mengabdikan pada kepentingan lain. Karya semacam dikenal dengan seni dekoratif (lukisan atau karya lain yang mengandalkan hiasan sebagai unsur utama).

a. Motif Pada Ornamen

Motif dalam konteks ini dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni dan merupakan bentuk dasar dalam penciptaan/perwujudan suatu karya ornamen.

Sedangkan yang dimaksud pola adalah suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula. Contohnya pola hias batik, pola hias majapahit, jepara, bali, mataram dan lain-lain. Atau dapat disimpulkan pola adalah penyebaran atau penyusunan dari motif-motif. Pola biasanya terdiri dari :

- a) Motif pokok.
- b) Motif pendukung.
- c) Isian /pelengkap.

Penyusunan pola dilakukan dengan jalan menebarkan motif secara berulang-ulang, jalin-menjalin, selang-seling, berderet, atau variasi satu motif dengan motif lainnya. Hal-hal yang terkait dengan pembuatan pola adalah :

- 1) Simetris yaitu pola yang dibuat, antara bagian kanan dan kiri atau atas dan bawah adalah sama.
- 2) Asimetris yaitu pola yang dibuat antara bagian-bagiannya (kanan-kiri, atas-bawah) tidak sama.
- 3) Pengulangan yaitu pola yang dibuat dengan pengulangan motif-motif.
- 4) Bebas atau kreasi yaitu pola yang dibuat secara bebas dan bervariasi.

Pola memiliki fungsi sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk artinya sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk/motif yang dikehendaki, sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan.

2. Fungsi Ornamen

Penciptaan suatu karya biasanya selalu terkait dengan fungsi tertentu, demikian pula halnya dengan karya seni ornamen yang penciptaannya selalu terkait dengan fungsi atau kegunaan tertentu pula. Beberapa fungsi ornamen diuraikan sebagai berikut :

- a. Sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Penerapannya biasanya pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.
- b. Sebagai ragam hias simbolis, maksudnya karya ornamen yang dibuat selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya).
- c. Bentuk, motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati, untuk menghindari timbulnya salah pengertian akan makna atau nilai simbolis yang terkandung didalamnya, oleh sebab itu pengerjaan suatu ornamen simbolis hendaknya menepati aturan-aturan yang ditentukan. Contoh ragam hias ini

misalnya motif kaligrafi, motif pohon hayat sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik sebagai lambang keabadian, motif padma, swastika, lamak dan sebagainya.

Dari setiap daerah masing – masing memiliki jenis ornamen tersendiri, beberapa contoh ornamen dari masing – masing daerah :

1) Ragam hias Ornamen Bali



Gambar 31: Contoh gambar Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa

(Soepratno, B.A, 2002 : 10)

2) Ragam Hias Ornamen Pekalongan



Gambar 32 : Contoh Gambar Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa

(Soepratno, B.A, 2002 : 11)

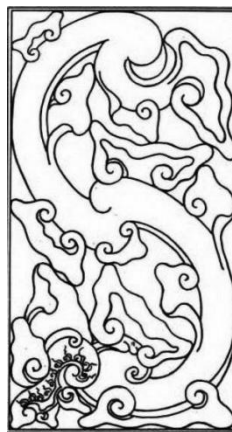
3) Ragam Hias Ornamen Jepara



Gambar 33: Contoh Gambar Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa

(Soepratno, B.A, 2002: 12)

4) Ragam Hias Ornamen Cirebon



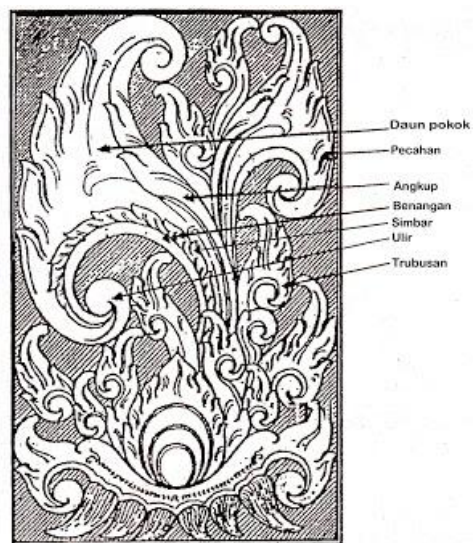
Gambar 34: Contoh Gambar Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa

(Soepratno, B.A, 2002: 13)

Dalam perancangan *sign system* untuk pasar XT Square penulis menggunakan keindahan unsur ornamen Mataram untuk diaplikasikan ke

dalam *sign system* dengan tujuan tetap menjaga kelestarian budaya. Berikut penjelasan ornament mataram.

Ragam hias Mataram ini banyak mengekspresikan bentuk daun yang menyerupai daun waru, atau kluweh (Jawa) atau juga gubahan dari buah koro yang disebut korohisto. Susunan dari ragam hias ini biasanya bergerombol dari satu pusat tumbuh ke segala arah. Ada juga yang disusun sambung menyambung antara daun yang satu dengan daun yang lain hingga mewujudkan untaian yang panjang. Unsur-unsur pada ragam hias ini terdiri dari :



Gambar Motif Mataram
Ciri Khusus : a. Gubahan dari daun kluweh
b. Menyerupai untaian daun

Gambar 35: Ragam Hias Ornamen Mataram

(Soepratno, B.A, 2002: 14)

- (1) **Daun pokok** : dalam motif ini dilaksanakan dalam bentuk krawing (cekung) baik dari pangkal sampai ujung daun.

- (2) **Ulir** : pada umumnya bentuk ulir pada motif ini banyak mempunyai proporsi yang besar bila dibandingkan dengan motif lain.
- (3) **Pecahan** : pada motif ini banyak diterapkan pada tepi-tepi daun sampai pada angkupnya dan tiap satu daun paling banyak tiga pecahan dan pecahan tersebut biasanya lebar dan dalam.
- (4) **Benangan** : pada motif ini dilaksanakan timbul berbentuk melilit melingkari ulir induk.
- (5) **Angkup** : pada motif ini angkup dalam arti riil (nyata) tidak ada yang kelihatan seperti angkup pada daun pokok, hanya merupakan lipatan daun itu sendiri.
- (6) **Trubusan** : pada ragam hias ini daun trubusan banyak menyerupai daun warudengan benangan timbul.

2. Aksara Hanacaraka

a. Sejarah Aksara Hanacaraka

Tulisan Jawa dan Bali adalah perkembangan modern aksara Kawi, salah satu turunan aksara Brahmi yang berkembang di Jawa. Pada masa periode Hindu-Buddha, aksara tersebut terutama digunakan dalam literatur keagamaan dan terjemahan Sansekerta yang biasa ditulis dalam naskah daun lontar. Selama periode Hindu-Buddha, bentuk aksara Kawi berangsur-angsur menjadi lebih Jawa, namun dengan ortografi yang tetap. Pada abad 17, tulisan tersebut telah berkembang menjadi bentuk modernnya dan dikenal sebagai *Carakan* atau *hanacaraka* berdasarkan lima huruf pertamanya.

Carakan terutama digunakan oleh penulis dalam lingkungan kraton kerajaan seperti Surakarta dan Yogyakarta untuk menulis naskah berbagai subjek, diantaranya cerita-cerita (*serat*), catatan sejarah (*babad*), tembang kuno (*kakawin*), atau ramalan (*primbon*). Subjek yang populer akan berkali-kali ditulis ulang. Naskah umum dihias dan jarang ada yang benar-benar polos. Hiasan dapat berupa tanda baca yang sedikit dilebih-lebihkan atau pigura halaman (disebut *wadana*) yang rumit dan kaya warna.

Pada tahun 1926, sebuah lokakarya di Sriwedari, Surakarta menghasilkan *Wewaton Sriwedari* (Ketetapan Sriwedari), yang merupakan landasan awal standarisasi ortografi aksara Jawa. Setelah kemerdekaan Indonesia, banyak panduan mengenai aturan dan ortografi baku aksara Jawa yang dipublikasikan, diantaranya *Patokan Panoelise Temboeng Djawa* oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan pada 1946, dan sejumlah panduan yang dibuat oleh Kongres Bahasa Jawa (KBJ) antara 1991 sampai 2006. KBJ juga berperan dalam implementasi aksara Jawa di Unicode.

Namun dari itu, penggunaan aksara Jawa telah menurun sejak ortografi Jawa berbasis huruf latin ditemukan pada 1926, dan sekarang lebih umum menggunakan huruf latin untuk menulsi bahasa Jawa. Hanya beberapa majalah dan koran yang masih mencetak dalam aksara Jawa, seperti *Jaka Lodhang*. Aksara Jawa masih diajarkan sebagai muatan lokal pada sekolah dasar dan sekolah menengah di provinsi yang berbahasa Jawa.

b. Aksara Hanacaraka

Aksara Hanacaraka adalah sistem tulisan Abugida yang ditulis dari kiri ke kanan. Setiap huruf pada aksara Jawa melambangkan suatu suku kata dengan vokal /a/ atau /c/, yang dapat ditentukan dari posisi huruf. Aksara ditulis tanpa spasi (*scriptio continua*), dan karena itu pembaca harus paham dengan teks bacaan untuk dapat membedakan tiap kata.

Huruf dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Huruf dasar terdiri dari 20 konsonan yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa modern, sementara jenis lain meliputi huruf kapital, huruf arkaik, dan huruf yang dimodifikasi. Semua jenis huruf ini memiliki bentuk subskrip yang digunakan untuk menulis tumpukan konsonan.

Kebanyakan huruf selain huruf dasar merupakan konsonan teraspirasi atau retroflex yang digunakan dalam bahasa Jawa Kuno karena pengaruh bahasa Sansekerta. Selama perkembangan bahasa dan aksara Jawa, huruf-huruf ini kehilangan representasi suara aslinya dan berubah fungsi.

Sejumlah tanda baca mengubah vokal (layaknya harakat pada abjad Arab), menambahkan konsonan akhir, dan menandakan ejaan asing. Beberapa tanda baca dapat digunakan bersama-sama, namun tidak semua kombinasi diperbolehkan. Terdapat tanda-tanda yang setara dengan koma, titik, titik dua, serta kutip, dan terdapat pula tanda membuka puisi/tembang, mengawali surat, dll.

Transkripsi	Ha	Na	Ca	Ra	Ka	Da	Ta	Sa	Wa	La	Pa	Dha	Ja	Ya	Nya	Ma	Ga	Ba	Tha	Nga
Nglegéna	ᮊᮦ	ᮊᮦᮒ	ᮊᮦᮓ	ᮊᮦᮔ	ᮊᮦᮕ	ᮊᮦᮖ	ᮊᮦᮗ	ᮊᮦᮘ	ᮊᮦᮙ	ᮊᮦᮚ	ᮊᮦᮛ	ᮊᮦᮜ	ᮊᮦᮝ	ᮊᮦᮞ	ᮊᮦᮟ	ᮊᮦᮠ	ᮊᮦᮡ	ᮊᮦᮢ	ᮊᮦᮣ	ᮊᮦᮤ
Murda		ᮊᮦᮒ	ᮊᮦᮓ		ᮊᮦᮕ	ᮊᮦᮖ	ᮊᮦᮗ	ᮊᮦᮘ			ᮊᮦᮛ				ᮊᮦᮟ		ᮊᮦᮡ	ᮊᮦᮢ		
Mahaprana								ᮊᮦᮘ				ᮊᮦᮜ	ᮊᮦᮝ							

Gambar 36: Aksara Hanacaraka

(Hesti Mulyani, 2012 : 23)

- 1) *Aksara nglegéna* adalah huruf dasar untuk menulis bahasa Jawa modern.
- 2) *Aksara murda* atau *aksara gedé* digunakan seperti halnya huruf kapital dalam tulisan latin, namun tidak menandakan awal suatu kalimat. *Murda* digunakan pada huruf pertama suatu nama, umumnya nama tempat atau orang yang dihormati. Tidak semua aksara mempunyai bentuk *murda*, dan apabila huruf pertama suatu nama tidak memiliki bentuk *murda*, huruf kedua yang menggunakan *murda*. Apabila huruf kedua juga tidak memiliki bentuk *murda*, maka huruf ketiga yang menggunakan *murda*, begitu seterusnya. Nama yang sangat dihormati dapat ditulis seluruhnya dengan *murda* apabila memungkinkan.

Aksara Rekan				
ᮊᮦᮒ	ᮊᮦᮓ	ᮊᮦᮔ	ᮊᮦᮕ	ᮊᮦᮖ
kha	dza	fa/va	za	gha
Pasangan Rekan				
ᮊᮦᮒ	ᮊᮦᮓ	ᮊᮦᮔ	ᮊᮦᮕ	ᮊᮦᮖ
kha	dza	fa/va	za	gha

Gambar 37: Gegaran Komprehensi Tulis

(Hesti Mulyani, 2012 : 23)

Untuk menulis suatu konsonan murni, tanda baca *pangkon* digunakan untuk menekan vokal huruf dasar. Namun *pangkon* hanya boleh dipakai di akhir kalimat dan apabila huruf mati terjadi di tengah kalimat, huruf *pasangan* digunakan. *Pasangan* adalah huruf subskrip yang menghilangkan vokal *inheren* aksara tempat ia terpasang. Apabila huruf *na* dipasangkan dengan *pasangan da*, maka akan dibaca *nda*.

Pasangan dapat diberi tanda baca, seperti halnya aksara dasar, dengan beberapa pengecualian pada penempatan. Tanda baca yang berada di atas dipasang pada aksara, sementara tanda baca yang berada di bawah dipasang pada *pasangan*. Tanda baca yang berada sebelum dan sesudah huruf dipasang segaris dengan aksara. Sebuah aksara hanya boleh dipasang dengan satu *pasangan*, dan *pasangan* dapat dipasang dengan sejumlah tanda baca. Dalam teks lama, *pasangan wa* dapat ditempelkan dengan *pasangan* lain sebagai pengecualian karena dianggap sebagai tanda baca.

Pasangan Wianjana																				
Transkripsi	Ha	Na	Ca	Ra	Ka	Da	Ta	Sa	Wa	La	Pa	Dha	Ja	Ya	Nya	Ma	Ga	Ba	Tha	Nga
Nglegena																				
Murda																				
Mahaprana																				
Tambahan	Ganten						Ka Sasak		Ra Agung											
	Nga Lelet	Nga Lelet Raswadi		Pa Cerek																

Gambar 38: *Pasangan* dalam Aksara Hanacaraka

(Hesti Mulyani, 2012 : 23)

Sandhangan adalah tanda baca (berbeda dengan tanda baca teks seperti koma atau titik) yang berfungsi untuk mengubah vokal huruf dasar, layaknya

harakat pada abjad Arab. Selain itu, *sandhangan* juga memiliki sejumlah fungsi lain.

Tanda baca vokal disebut sebagai *sandhangan swara*, dan merupakan tanda baca yang paling umum. Terdapat lima *sandhangan* untuk bahasa Jawa modern. Tanda baca vokal tidak boleh digunakan lebih dari satu dalam sebuah aksara, dengan pengecualian *tarung* yang dapat digunakan dalam beberapa kombinasi terbatas, semisal *taling-tarung*. Terdapat pula kombinasi *pepet-tarung*, namun hanya digunakan dalam transkripsi bahasa sunda. Tanda baca vokal dapat digunakan bersama tanda baca konsonan. Dalam teks tertentu, *wulu* dan *pepet* hanya dibedakan dari ukurannya : *wulu* lebih kecil dan *pepet* lebih besar. Namun perbedaan ukuran ini kadang kurang kentara dalam tulisan tangan atau teks kaligrafik.

E. Metode Perancangan

1. Langkah Perancangan

Langkah perancangan lebih mengacu pada kreativitas, dalam kemampuan menyajikan gagasan baru yang inovatif dan komunikatif, terhadap data yang telah diperoleh di lapangan, selanjutnya strategi kreatifnya adalah memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan kepada *audience* atau penerima pesan.

Tolok ukur dari perancangan *sign system* pasar XT Square adalah faktor efektivitas dan efisiensi dari media *sign system* yang digunakan setelah data dari lapangan terkumpul dan siap untuk diolah, langkah selanjutnya adalah :

- a. Melakukan studi bentuk dan pengkajian data atau disebut juga *idea layout* terkait dengan perancangan media desain dan media yang akan digunakan.

- b. Membuat sketsa awal *Rough Layout*.
- c. Memilih *Rough Layout* yang kemudian dibuat *Comprehensive Layout*.
- d. Penyempurnaan *Comprehensive Layout* untuk dijadikan *final design* dalam bentuk jadi sehingga mudah dilihat dan cepat dipahami.

2. Bentuk Data

a. Data Verbal

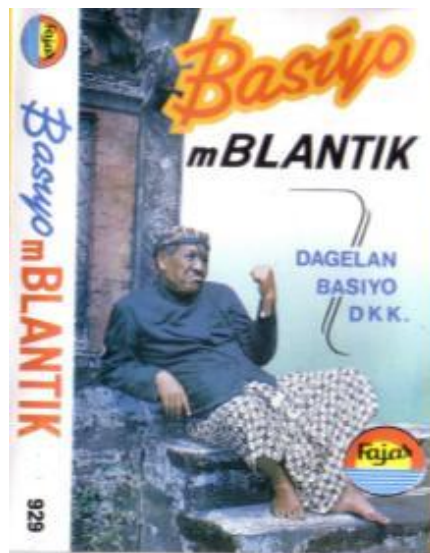
Data tertulis (verbal) mengenai pasar XT Square diperoleh dari berbagai macam sumber. Data verbal didapat selain dari hasil wawancara dengan sumber primer, juga berasal dari artikel, buku dan internet.

Yogyakarta sebagai salah satu daerah kunjungan wisata yang banyak di kunjungi oleh para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Kegiatan yang tidak terpisahkan oleh para wisatawan adalah berbelanja. Sebagai kota budaya Yogyakarta kini telah memiliki pasar baru yang berfungsi sebagai pasar kerajinan dan sebagai tempat pertunjukan kesenian yaitu pasar XT Square.

XT Square merupakan salah satu pasar kerajinan dan kesenian dari sekian banyak pasar yang terdapat di kota Yogyakarta. XT berasal dari kata eks terminal dan Square yang berarti persegi. Pasar seni dan kerajinan XT Square dibuka pada tanggal 20 Desember 2012 dan berlokasi di jalan Veteran, Pandean, Umbulharjo, Yogyakarta. XT Square dibangun dengan konsep yang menarik dan praktis. Konsep terpadu yang ditawarkan kepada masyarakat ataupun wisatawan dalam satu paket pusat wisata belanja, yakni *what to see, what to eat, dan what to buy*. Pasar XT Square didesain

sebagai ruang publik dengan konsep *citywalk* dan didukung dengan 3 (tiga) area gedung, yaitu pertama gedung Basiyo, kedua gedung Umar Kayam dan yang ketiga gedung Zona Kerajinan. Lokasi yang strategis terletak di tengah kota Yogyakarta ini menjadi nilai tambah bagi pasar XT Square.

Gedung Basiyo merupakan gedung yang dirancang secara unik dan bertujuan sebagai wajah dari kawasan pasar XT Square, karena di dalam gedung Basiyo terdapat panggung yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan seni dan merupakan wahana panggung hiburan rakyat, keunikan dari gedung



Gambar 39 : Cover Kaset Pita “ Basiyo mBlantik “
(sumber : dokumen pribadi, 21 Februari 2014)

Basiyo yaitu mengambil nama dari seorang seniman dagelan mataram yaitu Basiyo, salah satu pelawak besar kota Yogyakarta. Meski sebagian besar orang Indonesia tidak mengetahui siapa beliau, namun bagi mereka

yang berlatar belakang Jawa relatif mengenalnya. Beliau meninggal dalam usia 70-an yakni pada tahun 1984. Basiyo terkenal dengan lawakan yang banyak orang mengistilahkan dengan " Dagelan Mataram ". Dagelan Mataram (Yogyakarta) adalah jenis lawakan yang kemudian dipakai oleh Ibu Sri Mulat, untuk pertunjukan kelilingnya pada tahun 1940, yang kemudian dijadikan maskot pertunjukannya dan kemudian dikenal dengan nama Srimulat (Surabaya). Untuk mengenang nama beliau, dari pihak pengelola mengabadikannya menjadi salah satu nama gedung di pasar XT Square. Dari segi modern gedung ini memiliki atap yang bisa dikendalikan dengan remot sehingga atap dari gedung Basiyo dapat menutup dan membuka sendiri secara otomatis, Oleh karena itu gedung Basiyo dirancang untuk menjadi ikon kawasan pasar XT Square. Gedung Basiyo memiliki panggung besar berukuran 10 meter X 8 meter sebagai tempat pertunjukan seni dan *stand foodcourt* yang berukuran standar maupun besar. Sebagai gedung pertunjukan, gedung Basiyo dapat menampung sekitar 400 orang.

Selain Basiyo, nama Umar Kayam juga dijadikan nama gedung di pasar XT Square. Umar Kayam adalah seorang sosiolog, novelis, cerpenis, dan budayawan juga seorang guru besar di Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (1988-1997-pensiun).



Gambar 40 : Umar Kayam
(sumber : www.kompas.com : 15 Februari 2014)

Umar Kayam juga merupakan salah satu perintis Universitas di RRI Nusantara II Yogyakarta yang menyajikan berbagai informasi kegiatan mahasiswa. Beliau juga membuat karya yang meliputi cerpen, novel, esai-esai kesenian, terutama yang terkait dengan kebudayaan. Di dalam gedung Umar Kayam terdapat aula yang luas dan berfungsi sebagai tempat pameran dan pertunjukan kesenian.

Di lingkungan pasar XT Square terdapat juga Zona Kerajinan. Zona Kerajinan adalah wahana representasi seni kerajinan dari kota Yogyakarta. Zona ini terdiri atas dua unit yaitu unit Kerajinan 1 yang mewadahi 200 kios dan unit Kerajinan 2 yang mewadahi 64 kios.

b. Data Visual

Data visual merupakan data hasil dokumentasi foto – foto lokasi/tempat yang akan dipasang sign system. Berikut adalah beberapa hasil dokumentasi foto data visual yang akan dipasang sign system dapat dilihat pada gambar :



Gambar 41 : Gedung

Zona kerajinan
(sumber : dokumen pribadi, agustus 2013)



Gambar 42 : *sign toilet* yang berada di

lingkungan pasar XT Square
(sumber : dokumen pribadi, agustus 2013)



Gambar 43 :

Loket Karcis pada gedung Basiyo
(sumber : dokumen pribadi, agustus 2013)



Gambar 44 :

Gedung Basiyo
(sumber : dokumen pribadi, agustus 2013)



Gambar 45 :
Gedung Umar Kayam
(sumber :
dokumen pribadi, agustus 2013)



Gambar 46 :
Sign arah keluar
(sumber :
dokumen pribadi, agustus 2013)

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *sign system* adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau langsung ke tempat penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola Pak Anggoro S. dan data didapatkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait lokasi penelitian.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi berarti pengumpulan data secara visual atau hal – hal yang dapat dikategorikan sebagai data, melalui media kamera maupun video, sebagai penyempurna data – data di

atas. Data hasil dokumentasi berupa foto – foto yang diambil di lokasi, antara lain gedung Basiyo, gedung Umar kayam, gedung Zona kerajinan.

Dalam proses pengumpulan data untuk perancangan *sign system* ini, penulis mula –mula melakukan observasi ke lokasi penelitian. Setelah itu wawancara dilakukan secara terbuka dengan pihak pengelola pasar XT Square dilanjutkan dengan proses dokumentasi.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan media *sign system* pasar XT Square adalah SWOT. Menurut Philip kotler dan gary amstrong (2008 : 64), mengelola fungsi pemasaran diawali dengan analisis menyeluruh dari situasi perusahaan. Pemasar harus melakukan analisis SWOT (SWOT Analysis), dimana ia menilai kekuatan { *Strenghts* (S) }, Kelemahan { *Weakness* (W)}, peluang { *Opportunities* (O)} dan ancaman (*Threats* {T}).

Kekuatan meliputi kemampuan internal, sumber daya dan faktor situasional positif yang dapat membantu perusahaan melayani pelangganya dan mencapai tujuanya. Kelemahan meliputi keterbatasan internal dan faktor situasional negatif yang dapat menghalangi perfoma perusahaan.

Peluang adalah faktor menguntungkan pada lingkungan eksternal yang dapat digunakan perusahaan untuk memperoleh keuntungan. Sedangkan ancaman adalah faktor pada lingkungan eksternal yang tidak menguntungkan dan menghadirkan tantangan bagi performa perusahaan.

Tabel 2 : Analisis SWOT

Internal	Kekuatan	Kelemahan
	Kemampuan <i>internal</i> yang dapat membantu perusahaan dalam mencapai tujuannya	Batasan <i>internal</i> yang mempengaruhi kemampuan perusahaan dalam mencapai tujuannya
Eksternal	Peluang	Ancaman
	Faktor <i>external</i> yang mungkin dapat di eksploitasi perusahaan untuk kepentingannya	Faktor <i>external</i> yang mungkin bertentangan dengan kinerja perusahaan

Sumber : Philip Kotler dan Gary Armstrong, 2008. *Prinsip – Prinsip pemasaran Edisi 12 jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Berikut ini adalah penjabaran analisis SWOT berdasarkan faktor internal dan eksternal yang dimiliki oleh Pasar XT Square :

a. Strength (kekuatan)

- 1) Pasar XT Square merupakan salah satu pusat pasar kerajinan dengan lokasi yang strategis di tengah kota Yogyakarta.
- 2) Di Lokasi Pasar XT Square sering diadakan pertunjukan kesenian.
- 3) Pasar XT Square mempunyai wisata wahana 3D.

b. Weakness (kelemahan)

- 1) Lemahnya *sign system* informasi yang dimiliki pasar XT Square sehingga kurangnya informasi bagi pengunjung pasar terutama untuk nama – nama gedung yang berlokasi di pasar XT Square.
- 2) Lahan parkir yang luas kurang dimanfaatkan karena *sign system* yang menunjukkan arah ke tempat parkir kurang mengena.

- 3) *Sign system* yang sudah ada di pasar XT Square belum menonjolkan sisi karakteristik dari pasar XT Square.

c. *Opportunities* (peluang)

- 1) Posisi Pasar XT Square sangat strategis karena dekat dengan pusat keramaian kota Yogyakarta.
- 2) Didalam pasar XT Square terdapat wisata kuliner maupun kerajinan lokal khas kota Yogyakarta.
- 3) Sering diadakan pertunjukan kesenian di lokasi pasar XT Square.
- 4) Pasar XT Square terdapat wisata wahana foto 3D.

d. *Threats* (Ancaman)

- 1) Termasuk pasar yang masih baru berkembang jadi pengunjung masih ragu untuk datang mengunjungi.
- 2) Pengunjung akan tetap bertanya kepada bagian informasi walaupun sudah ada *sign system*.
- 3) Pengunjung asing akan lama menterjemahkan *sign* dalam penggunaan bahasa Indonesia.

Dari analisis SWOT diatas maka dapat disimpulkan bahwa *sign system* apa sajakah yang akan di buat untuk pasar XT Square :

a) *Sign System* Utama

- (1) *Wall sign* dan *Hanging Sign* berfungsi menunjukan identitas nama dari setiap gedung dan informasi tentang gedung yang berada di lingkungan pasar XT square.

(2) *Sign System Site Plan* yang menunjukkan peta/denah pasar XT Square.

b) *Sign system* pelengkap ini berfungsi menunjukkan fasilitas yang ada didalam pasar XT Square seperti :

(1) Toilet.

(2) Mushola

(3) Tempat wudhu

(4) Tempat parkir

(5) Keluar parkiran

(6) Dilarang melintas

(7) Loker ticket.

(8) Kantor *management*.

(9) Peringatan membuang sampah pada tempatnya.

5. Alat/Instrument

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah *note book* dan bolpoin. Sedangkan instrumen dalam pengumpulan data visual adalah *camera digital* dengan teknik dokumentasi.

Proses pembuatan desain dikerjakan menggunakan perangkat manual misalnya pensil dan *sketch book*. Selain itu juga menggunakan perangkat komputer diantaranya *hardware* (perangkat keras) berupa komputer, *digital camera*, dan *scanner*, serta *software* (perangkat lunak) berupa program grafis *Adobe Photoshop CS 5*, *Corel Draw X6* dan *software Microsoft Word*. Proses *finishing* dilakukan dengan sistem *digital printing*.

F. Program Media dan Estimasi Biaya

1. Program Media

Pelaksanaan program media dilaksanakan dengan estimasi dalam jangka waktu panjang karena media *sign system* relatif permanen.

2. Estimasi Biaya

Estimasi biaya media sign system ditetapkan agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan. Berikut perincian biaya :

a. Estimasi biaya media *sign system* utama :

1) *Wall sign* dan *Hanging sign* papan nama gedung Basiyo, gedung Umar

Kayam, gedung Zona Kerajinan

Ukuran : 250 cm x 150 cm

Bahan :

Kayu Multiplek : 250 cm x 150 cm = Rp. 500.000,-

Sticker Ritrama : 250 cm x 150 cm = Rp. 450.000,-

Kawat Seling : 600 cm = Rp. 300.000,-

Shackle : 6 = Rp. 300.000,-

Sub total = Rp. 1.550.000,-

Biaya desain = Rp. 200.000,-

Biaya produksi = Rp. 250.000,-

Rp. 2.000.000,-

Jumlah papan buah : x 3

Total = Rp. 6.000.000,-

2) *Wall Sign* Papan Informasi

Ukuran : 80 cm x 60 cm ; Bahan :

Kayu Multiplek : 80 cm x 60 cm = Rp. 250.000,-

Akrilik : 77 cm x 57 cm = Rp. 200.000,-

Kertas ivory : 77 cm x 57 cm = Rp. 100.000,-

Sub total = Rp. 550.000,-

Biaya desain = Rp. 250.000,-

Biaya produksi = Rp. 250.000,-

Rp. 1.050.000,-

Jumlah papan : x 2

Total = Rp. 2.100.000,-

3) *Wall Sign Site Plan* dan Pintu Masuk Wisata 3D Xt Square

Ukuran ; 100 cm X 98 cm ; Bahan :

Kayu Multiplek : 100 cm x 98 cm = Rp. 250.000,-

Akrilik : *Site Plan* 90 cm x 65 cm = Rp. 200.000,-

Pintu Masuk 3D 90 cm x 15 cm =Rp.100.000,-

Kertas Ivory : Site Plan 90 cm x 65 cm = Rp. 100.000,-

Pintu Masuk 3D 90 cm x 15 cm = Rp. 100.000,-

Sub total = Rp. 750.000,-

Biaya Desain = Rp. 200.000,-

Biaya Produksi = Rp. 200.000,-

Rp. 1.150.000,-

Jumlah papan : X 1

Total = Rp. 1.150.000,-

b. Estimasi Biaya Media *Sign System* Pelengkap

1) *Sign System Toilet* dan *Sign System Loket Ticket*.

Ukuran : 35 cm x 35 cm ;

Bahan :

Kayu multiplek : 35 cm x 35 cm = Rp. 100.000,-

Akrilik : 30 cm x 30 cm = Rp. 100.000,-

Kertas Ivory : 30 cm x 30 cm = Rp. 50.000,-

Sub total = Rp. 350.000,-

Biaya desain = Rp. 100.000,-

Biaya produksi = Rp. 100.000,-

Rp. 550.000,-

Jumlah papan buah : x 5

Total = Rp. 2.750.000,-

2) *Sign System Kantor Management dan Sign System Mushola*

Ukuran : 55 cm x 50 cm

Bahan :

Kayu multiplek : 55 cm x 50 cm = Rp. 200.000,-

Akrilik : 50 cm x 45 cm = Rp. 200.000,-

Kertas Ivory : 50 cm x 45 cm = Rp. 50.000,-

Sub total = Rp. 450.000,-

Biaya desain = Rp. 100.000,-

Biaya produksi = Rp. 100.000,-

Rp. 750.000,-

Jumlah papan buah : x 2

Total = Rp. 1.500.000,-

3) *Sign System Peringatan Membuang Sampah Pada Tempatnya*

Ukuran : 15 cm x 15 cm ; Bahan :

Sticker Vinyl Front Light : 0,15 x 0,15 = Rp. 25.000,-

Sub total = Rp. 25.000,-

Biaya desain = Rp. 75.000,-

Biaya produksi = Rp. 50.000,-

Rp. 100.000,-

Jumlah *sticker* buah : x 8

Total = Rp. 800.000,-

4) *Sign System Parkir Basement*

Ukuran : 350 cm x 70 cm ; Bahan :

Besi pipa : 350 cm = Rp. 250.000,-

Plat seng : 170 cm x 70 cm = Rp. 150.000,-

Sticker Ritrama	: 170 cm x 70 cm	= Rp. 100.000,-
Sub total		= Rp. 500.000,-
Biaya desain		= Rp. 250.000,-
Biaya produksi		= <u>Rp. 100.000,-</u>
		Rp. 850.000,-
Jumlah papan buah :		x 1
Total		= Rp. 850.000,-

5) *Sign System* Dilarang Melintas

Ukuran : 90 cm x 50 cm ; Bahan :

Besi pipa	: 120 cm	= Rp. 250.000,-
Plat seng	: 90 cm x 60 cm	= Rp. 200.000,-
Sticker Ritrama	: 90 cm x 60 cm	= Rp. 100.000,-
Sub total		= Rp. 550.000,-
Biaya desain		= Rp. 250.000,-
Biaya produksi		= <u>Rp. 100.000,-</u>
		Rp. 900.000,-
Jumlah papan buah :		x 1
Total		= Rp. 900.000,-

6) *Sign System* Arah Keluar Parkiran

Ukuran : 90 cm x 60 cm ; Bahan :

Plat seng	: 90 cm x 60 cm	= Rp. 200.000,-
Sticker Ritrama	: 90 cm x 60 cm	= Rp. 100.000,-
Sub total		= Rp. 300.000,-
Biaya desain		= Rp. 150.000,-

Biaya produksi= Rp. 100.000,-

Rp. 550.000,-

Jumlah papan buah : x 1

Total = Rp. 550.000,-

7) *Sign System* Tempat Wudhu

Ukuran : 28 cm x 13 cm

Bahan :

Kayu : 28 cm x 13 cm = Rp. 100.000,-

Akrilik : 25 cm x 10 cm = Rp. 100.000,-

Kertas Ivory : 25 cm x 10 cm = Rp. 30.000,-

Sub total = Rp. 230.000,-

Biaya desain = Rp. 100.000,-

Biaya produksi = Rp.100.000,-

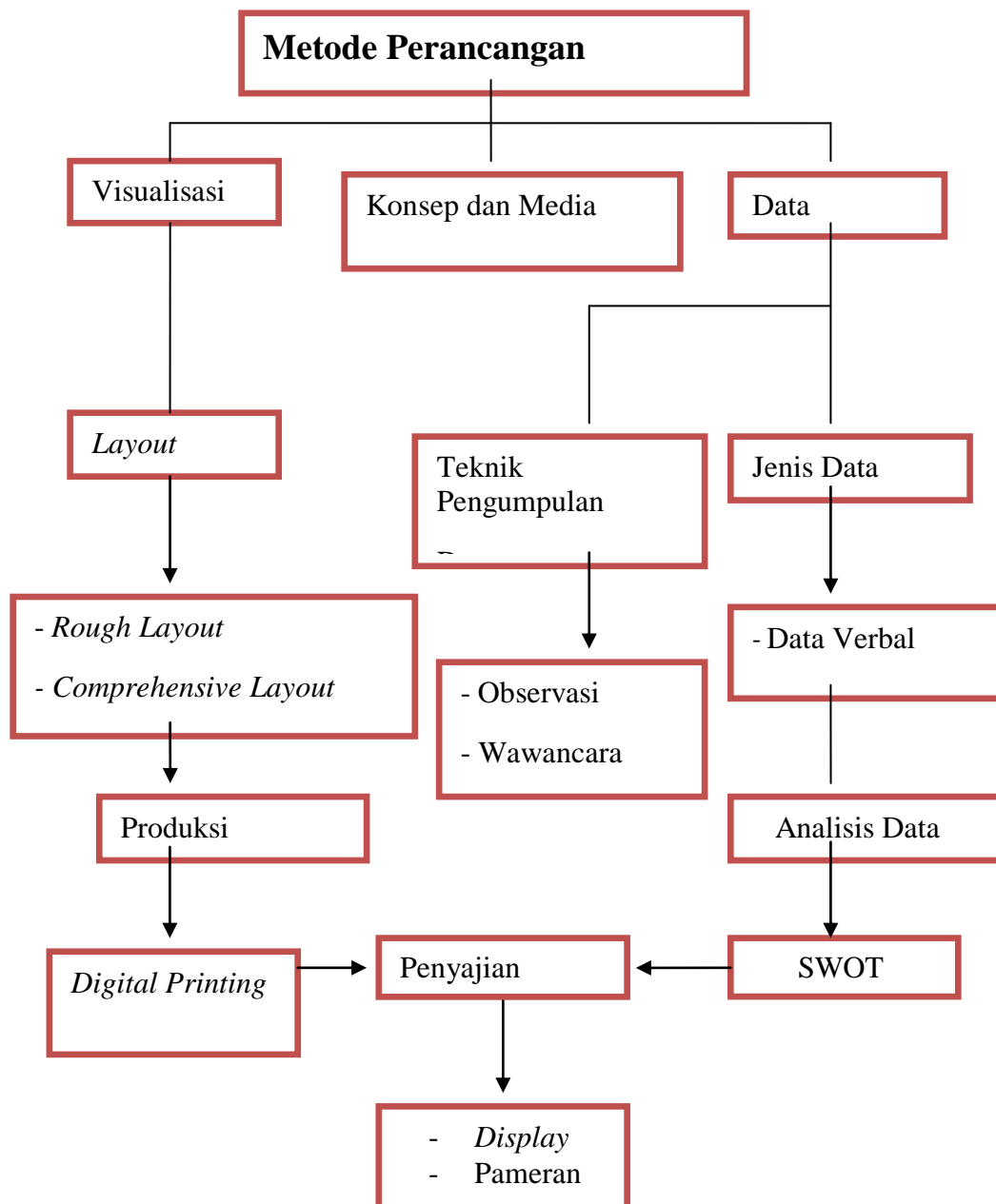
Rp. 430.000,-

Jumlah papan buah : x 2

Total = Rp. 860.000,-

G. Skema Perancangan

Perancangan disusun secara sistematis agar dapat menghasilkan karya yang terencana dan maksimal. Berikut adalah skema metode perancangan :



BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Konsep

1. Konsep Perancangan

Konsep pembentukan dalam perancangan *sign system* pasar XT Square diawali dengan mengambil unsur atribut/warisan budaya lokal kota Yogyakarta seperti pemanfaatan ragam hias ornamen Mataram, blangkon, baju sorjan dan aksara Hanacaraka kemudian unsur atribut/warisan budaya yang sudah terpilih akan dimasukkan ke dalam desain ilustrasi *pictogram* yaitu menyederhanakan dari bentuk aslinya agar lebih mudah dipahami secara cepat dan berfungsi sesuai tujuan dari masing – masing *sign*.

Dalam pemilihan warna untuk perancangan *sign system*, penulis menyesuaikan unsur warna yang terdapat pada gedung XT Square yaitu menggunakan warna sekunder sebagai upaya keselarasan warna yang terdapat pada gedung pasar XT Square saat ini.

Berdasarkan konsep perancangan tersebut maka akan dibuat beberapa media *sign system* yaitu *sign* utama dan *sign* pelengkap. *Sign* utama diantaranya yang pertama akan merancang papan nama setiap gedung dengan tipe *wall sign* dan *hanging sign*. Kemudian yang kedua merancang denah/peta pasar XT Square ke dalam tipe *wall sign*.

Sign pelengkap diantaranya *sign* toilet, *sign* mushola, *sign* tempat wudhu, *sign* arah keluar *basement*, *sign* kantor *management*, *sign* ticket dengan tipe *wall sign*.

Kemudian *sign system* arah ke tempat parkir, *sign* dilarang melintas ke dalam tipe *free standing sign*. Untuk *sign* peringatan membuang sampah pada tempatnya akan dibuat ke dalam tipe *sticker sign*.

2. Strategi Konsep

Strategi konsep yang akan digunakan untuk menyusun elemen – elemen desain *sign system* antara lain :

a. Warna yang akan digunakan :

		
Merah maroon C:30,M:100,Y:100,K:45	Merah C:0,M:100,Y:100,K:0	Orange C:0,M:60,Y:100,K:0
		
Kuning C:0,M:0,Y:100,K:0	Kuning muda C:0,M:0,Y:40,K:0	Putih C:0,M:0,Y:0,K:0

Warna merah dan merah *maroon* menggambarkan rasa kewibawaan. Untuk warna kuning, kuning muda memiliki rasa optimis dan harapan

sebagaimana informasi yang diberikan melalui media *sign system* dapat tepat guna.

Warna *orange* menggambarkan energi, keseimbangan dan kehangatan memiliki arti menyeimbangkan komposisi dari perancangan *sign system* sehingga energi dari perancangan *sign system* dapat tepat sasaran dalam memberikan informasi.

Konsep dalam pemilihan warna yaitu menyesuaikan unsur warna yang terdapat pada gedung XT Square sebagai upaya keselarasan warna yang terdapat pada gedung pasar XT Square saat ini.

b. *Font* yang akan digunakan :

Jenis *font* yang digunakan untuk perancangan *sign system* diantaranya jenis huruf *Bodoni Bd BT*, *Calibri* dan Aksara Hanacaraka. Berikut penjelasan *font* yang akan digunakan :

1) *Bodoni Bd Bt*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#\$%^&*()_+

Gambar 47: Contoh huruf *Bodoni Bd Bt*

(Sumber: Dokumen Pribadi, 12 Februari 2014)

Jenis huruf ini termasuk keluarga huruf tipe *modern*. Karakter dari huruf ini yaitu mempunyai ciri khas pada ketebalan tubuh huruf yang sangat kontras dan berbeda dengan jenis huruf lainnya. Huruf ini dipilih karena mudah ditangkap, dipahami dan diingat oleh pengunjung.

2) *Calibri*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 !@#\$%^&*()_+

Gambar 48 : Contoh huruf *Calibri*
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 12 Februari 2014)

Jenis huruf *calibri* termasuk keluarga huruf tipe *sans serif*. Karakter dari huruf *calibri* yaitu mempunyai ciri khas simpel, memberikan informasi secara jelas dan mudah dibaca secara cepat sehingga sesuai jika diterapkan dalam *sign system*.

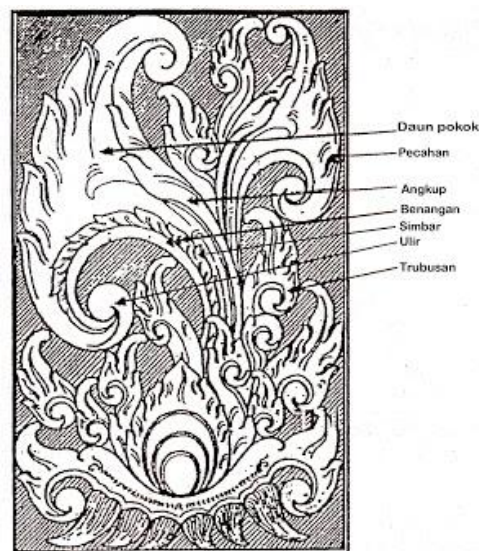
3) **Aksara Hanacaraka**

Penerapan aksara Hanacaraka dipilih karena merupakan salah satu atribut/warisan budaya bahasa yang tak lekang oleh waktu. Penambahan aksara Hanacaraka ke dalam perancangan desain *sign system* bertujuan agar tetap melestarikan warisan budaya lokal dan mengenalkan kembali kepada masyarakat melalui penerapan media *sign system*.



Gambar 49 : Contoh aksara Hanacaraka
(sumber : dokumen pribadi, 15 Februari 2014)

4) Ilustrasi Ornamen Mataram



Gambar Motif Mataram
Ciri Khusus : a. Gubahan dari daun kluweh
b. Menyerupai untai daun

Gambar 50 : Ragam Hias Ornamen Mataram
(Soepratno, B.A, 2002: 14)

Dari berbagai macam ornamen yang ada di kota Yogyakarta , ornamen Mataram dipilih karena memiliki karakter yang luwes, sederhana dan sesuai untuk diterapkan dalam perancangan *sign system*. Dengan mengaplikasikan ornamen Mataram ke dalam perancangan desain *sign*

system bertujuan tetap melestarikan warisan budaya leluhur dan mengenalkan kembali kepada masyarakat melalui penerapan *sign system*.

c. Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan *sign system* ini menggunakan keseimbangan *simetris* dan *asimetris* dalam penyusunan bentuk supaya tidak terkesan monoton.

d. Tipe – Tipe *Sign* ang akan digunakan

1) *Wall Sign*

Pengertian dari wall sign yaitu sign system yang menempel pada dinding bangunan dengan ketinggian tertentu yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang identitas nama gedung, atau nama lokasi. Sedangkan gedung yang berada di pasar XT Square belum memiliki papan sign nama gedung, sehingga masyarakat umum yang baru pertama kali datang untuk berwisata di pasar XT Square akan kesulitan dalam mencari/menentukan gedung yang akan dituju. Melihat definisi dan fungsi dari wall sign diatas tentunya pembuatan wall sign sangatlah penting untuk diterapkan pada pasar XT Square.

Sign dengan tipe wall sign akan diaplikasikan ke papan nama gedung Basiyo dan papan informasi gedung Basiyo, gedung Umar Kayam dan beberapa sign pelengkap diantaranya sign toilet, sign mushola, sign tempat wudhu, sign arah keluar parkir, sign kantor management, sign tiket. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah dan cepat dalam menangkap informasi yang diberikan oleh sign system.

2) *Hanging Sign*

Hanging sign adalah *sign* yang terpasang pada tiang *horizontal* bangunan atau kanopi atau langit – langit bangunan. *Hanging sign* akan diaplikasikan ke papan nama gedung Umar Kayam dan gedung Zona Kerajinan.

3) *Free Standing Sign*

Free standing sign yaitu *sign* yang menggunakan tiang - tiang atau kaki yang membuat *sign* tersebut dapat berdiri dengan baik. *Free standing sign* bersifat *permanent* atau *temporary* karena *free standing sign* menyesuaikan fungsi dan tujuan dari pemasangan *sign* tersebut. *Sign* menuju tempat parkir dan *sign* dilarang melintas akan diaplikasikan ke dalam bentuk *free standing sign*.

4) *Sticker Sign*

Sticker Sign yaitu *sign* yang biasa bersifat peringatan dan dapat ditempel dimana saja. Untuk *sign* membuang sampah pada tempatnya akan diaplikasikan ke dalam bentuk *sticker sign* yang akan dipasang pada setiap tempat sampah yang berada di lokasi pasar XT Square.

B. Visualisasi Karya

1. Media Sign System Utama

a. Perancangan Wall Sign Papan Nama Gedung Basiyo dan Papan Informasi Gedung Basiyo

Perancangan *wall sign* pada gedung Basiyo akan dibuat menjadi dua bentuk. Untuk *wall sign* yang pertama yaitu *wall sign* papan nama gedung dan *wall sign* papan informasi gedung. Perancangan *wall sign* nama gedung dianalisis dari studi bentuk tampak depan arsitektur bangunan gedung Basiyo. Maka ide untuk membuat *wall sign* nama gedung Basiyo menggunakan tampak depan arsitektur gedung Basiyo. Pada tampak depan gedung Basiyo mempunyai bentuk melengkung menjulang ke atas seperti sayap yang mengembang layaknya seperti sayap burung yang mengepakkan sayapnya, dilengkapi dengan keindahan ornamen bunga dan mahkota yang terdapat pada dinding depan bangunan gedung Basiyo. Sedangkan perancangan *wall sign* papan informasi gedung akan dipasang di dekat dengan pintu masuk gedung Basiyo sehingga pengunjung dapat dengan jelas melihat informasi tentang fungsi gedung sebelum memasuki gedung.

Berikut perancangan papan nama gedung Basiyo dan papan informasi gedung Basiyo :

1) *Wall Sign Papan Nama Gedung Basiyo*

a) *Studi Bentuk Wall Sign Papan Nama Gedung Basiyo*

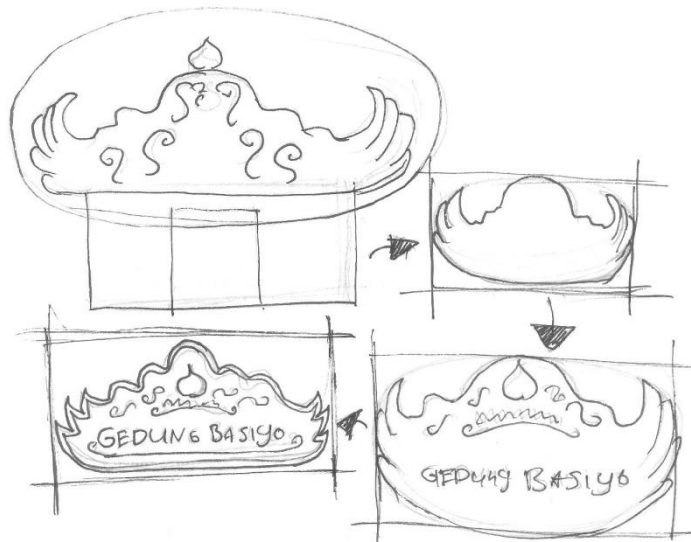


Gambar 51 :
Gedung Basiyo tampak depan
(sumber : dokumen pribadi
22 Februari 2014)



Gambar 52 :
Gedung Basiyo tampak samping
(sumber : dokumen pribadi
22 Februari 2014)

b) *Rough Layout*



Gambar 53 :
Rough layout wall sign Basiyo
(sumber : dokumen pribadi, 14 Februari 2014)

c) *Comprehensive Layout*



Gambar 54 :

Comprehensive Layout wall sign Gedung Basiyo
(sumber : dokumen pribadi, 14 Februari 2014)

d) *Complete Layout*



Gambar 55 : *Complete layout wall sign Gedung Basiyo*
(sumber : dokumen pribadi, 15 Februari 2014)



Gambar 56 : *Complete layout wall sign Gedung Basiyo*
(sumber : dokumen pribadi, 16 Februari 2014)



Gambar 57 :

Penerapan *wall sign* pada gedung Basiyo dalam bentuk *vector*
(sumber : dokumen pribadi, 16 Februari 2014)



Gambar 58 :

Penerapan *wall sign* pada gedung Basiyo pada siang hari
(sumber : dokumen pribadi, 5 Maret 2014)



Gambar 59 :

Penerapan *wall sign* pada Gedung Basiyo pada malam hari
(sumber : dokumen pribadi, 5 Maret 2014)

- (1) Nama Media : *Wall Sign* Gedung Basiyo
- (2) Ukuran : Panjang 250 cm X Lebar 150 cm
- (3) Tebal : 8 cm
- (3) Ketinggian : 4 meter
- (4) Format : *Landscape*
- (5) Bahan : Kayu Multiplek, Sticker Ritrama, Shukle, kawat seling

e) Teks

- (1) *Headline* : Gedung Basiyo
- (2) *Subheadline* : Aksara Hanacaraka yang artinya “ Gedung Basiyo “
- (3) *Body Copy* : -

(4) *Signature* : -

(5) *Caption* : -

(6) *Callout* : -

(7) *Closing Word* : -

f) Font :

Aksara Hancaraka dan *Bodoni BD BT*

g) Warna :

Kuning Muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) , Kuning (C:0,M:0,Y:100,K:0),
 Merah (C:0,M:100,Y:100,K:0), Merah Maroon
 (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih
 (C:0,M:0,Y:0,K:0)

h) Ilustrasi :

Pemilihan bentuk *wall sign* papan nama mengambil ide dari studi bentuk gedung Basiyo dilihat tampak dari depan. Arsitektur gedung Basiyo menggambarkan bentuk seperti sayap yang mengembang dengan pemilihan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) gradasi transparan. Bentuk visual dari *wall sign* GEDUNG BASIYO menggunakan *background* warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) dengan *outline* berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan merah (C:0,M:100,Y:100,K:0). Kemudian ilustrasi ornamen yang terdapat pada sisi kanan dan kiri *wall sign* menggunakan ragam hias ornamen jenis Mataram. Penggunaan ilustrasi ornamen Mataram tidak mengambil utuh satu bagian

ornamen Mataram akan tetapi hanya mengambil beberapa unsur dari ornamen Mataram yaitu trubusan, angkup dan daun pokok.

Dari yang paling atas menggunakan ilustrasi unsur ornamen Mataram yang bernama daun pokok. Bentuk asli dari ornamen daun pokok hanya sebagian, oleh penulis sisi bagian kiri dijadikan duplikat *mirror* menjadi dua bagian kembar, kanan dan kiri kemudian dijadikan menjadi satu kesatuan.

Dalam pemilihan warna daun pokok tersebut menggunakan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) sebagai isian pertama kemudian isian kedua merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) yang melambangkan kewibawaan dan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *outline* melambangkan semangat dan keharmonisan. Disamping kanan dan kiri masih menggunakan unsur dari ornamen Mataram yaitu angkup dan trubusan.

Angkup yang tersusun rapi membentuk sebuah pola alur angkup dari daun pokok mengalir ke samping kanan dan kiri yang membentuk pola *simetris*. Dalam pewarnaan angkup menggunakan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) sebagai isian pertama merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) sebagai isian kedua dan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *outline*. Ilustrasi ornamen trubusan juga dipasang pada samping kanan dan kiri tulisan GEDUNG BASIYO yang berfungsi sebagai penyeimbang komposisi tulisan GEDUNG

BASIYO. Pewarnaan trubusan menggunakan isian warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), pecahan berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dan *outline* berwarna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0).

Aksara Hanacaraka yang tertera pada *wall sign* mempunyai arti “ Gedung Basiyo “. Aksara Hanacaraka pada *sign system* gedung Basiyo menggunakan huruf awal aksara murdho, karena fungsi dari aksara murdho pada umumnya untuk menuliskan nama orang yang dihormati. Aksara Hanacara menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang memberikan kesan hangat dan semangat. Sedangkan huruf GEDUNG BASIYO menggunakan jenis huruf *Bodoni mt bd*. Huruf BASIYO menggunakan warna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) yang memiliki rasa mengayomi layaknya gedung Basiyo yang mengayomi sebagaimana fungsi dari gedung Basiyo sebagai gedung pementasan untuk para seniman.

Tulisan aksara Jawa Basiyo dan huruf latin Basiyo menggunakan garis bawah yang berfungsi untuk mempertegas kata. Garis bawah tersebut menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0), selain itu dilengkapi dengan ornamen ulir pada setiap ujung garis bawah yang berfungsi menjunjung dari kedua tulisan tersebut.

i) **Komposisi *Wall Sign* Nama Gedung Basiyo**

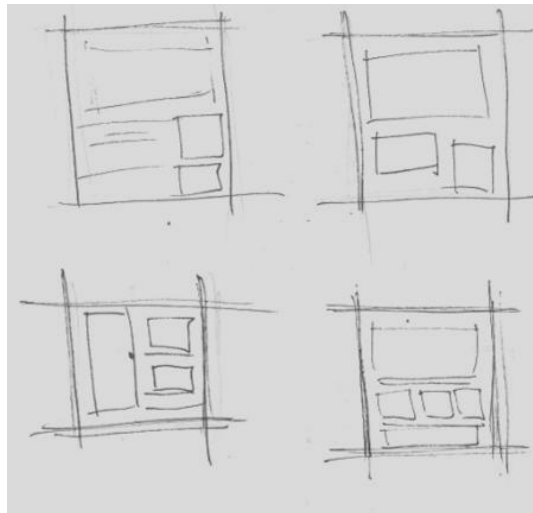
Komposisi *Wall sign* disusun secara *simetris* dari atas ke bawah seperti terkesan membentuk alur dengan pola segitiga. *Wall sign* gedung Basiyo di isi dengan unsur dari ornamen Mataram yaitu

trubusan, keseluruhan trubusan disusun secara *simetris* antara kiri dan kanan supaya tetap menjaga keseimbangan, selain itu ditambah aksara Hanacaraka pada bagian *subheadline* dan disusul dibawahnya terdapat tulisan GEDUNG BASIYO sebagai *headline*. Kedua tulisan ini menggunakan garis bawah berwarna putih dengan tujuan mendapatkan kesan lebih tegas dan langsung tertuju pada tulisan GEDUNG BASIYO.

2) *Wall Sign Papan Informasi Gedung Basiyo*

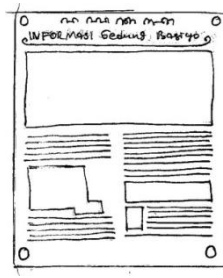
Pada *wall sign* papan informasi gedung Basiyo berisi tentang biografi Basiyo, sejarah gedung dan fungsi dari gedung Basiyo. Adapun perancangan *wall sign* papan informasi gedung Basiyo yaitu :

a) *Rough layout*



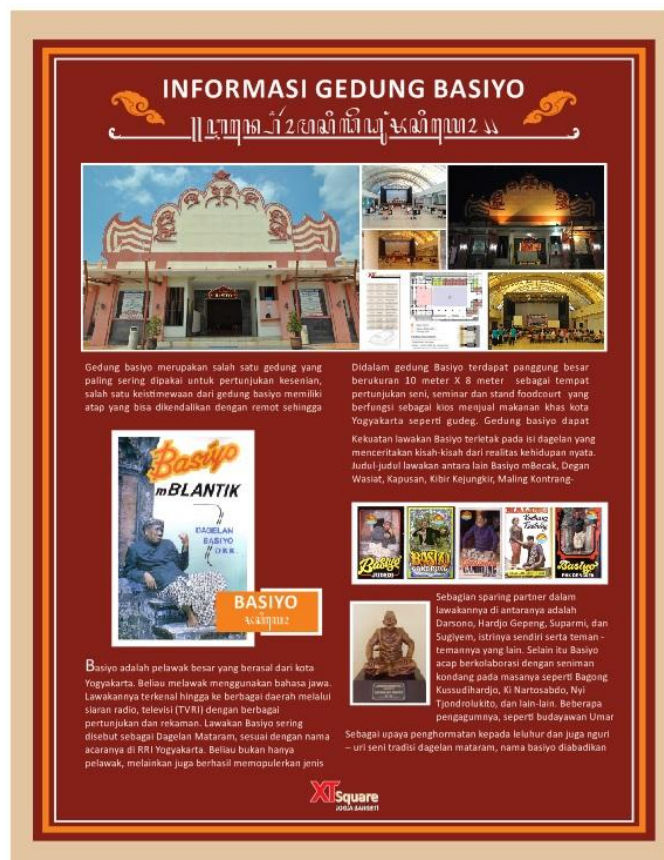
Gambar 60 : Perancangan *rough layout*
(sumber : dokumen pribadi, 5 Maret 2014)

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 61 : Perancangan *comprehensive layout*
(sumber : dokumen pribadi, 5 Maret 2014)

c) *Complete Layout*



Gambar 62 : *Complete layout*
(sumber : dokumen pribadi, 8 Maret 2014)



Gambar 63 : *Complete layout*
(sumber : dokumen pribadi, 8 Maret 2014)



Gambar 64 :
Penerapan *wall sign* informasi gedung Basiyo
(sumber : dokumen pribadi, 8 Maret 2014)

- (1) Nama Media : *wall sign* Informasi Gedung Basiyo
- (2) Ukuran : Panjang 80cm X Lebar 60cm
- (3) Ketinggian : 2,2 meter
- (4) Format : *Potrait*
- (5) Bahan : Kayu Multiplek, kertas ivory, akrilik, baut akrilik

d) Teks

- (1) *Headline* : INFORMASI GEDUNG BASIYO
- (2) *Subheadline* : Aksara Hanacaraka yang artinya “ Informasi Gedung Basiyo “
- (3) *Body Copy* : Foto Basiyo
- (4) *Signature* : Foto Gedung Basiyo
- (5) *Caption* : -
- (6) *Callout* : -
- (7) *Closing Word* : XT Square jogja banget!

e) Font :

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

f) Warna :

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
(C:0,M:60,Y:100,K:0) dan putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

g) Ilustrasi :

Sign informasi gedung Basiyo mempunyai bentuk persegi. Karena bentuk persegi dalam ilmu tanda merupakan suatu bentuk yang mewakili / menggambarkan informasi. Pada *sign* informasi gedung

Basiyo terdapat informasi tentang ukuran gedung, fungsi gedung, biografi Basiyo dan mengapa diberi nama Basiyo. Penggunaan warna *background* merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) yaitu menyesuaikan karakter warna dari pasar XT Square saat ini, selain itu karena warna tulisan pada *sign* informasi menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) sehingga objek tulisan yang berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dapat terbaca dengan jelas. Dari bagian paling atas terdapat tulisan informasi Gedung Basiyo menggunakan jenis huruf *Calibri* dan dibawahnya terdapat aksara Hanacaraka. Kemudian disebelah tulisan terdapat ilustrasi dari daun angkup berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0).

Dalam pewarnanaan tulisan menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan tujuan mudah dibaca dan dipahami. Selanjutnya pemberian garis bawah memberi kesan tegas dan jelas dengan warna putihnya (C:0,M:0,Y:0,K:0), dilengkapi dengan ilustrasi unsur ornamen ulir disetiap ujung garis bawah.

Kemudian dibawahnya lagi terdapat foto profil tentang gedung Basiyo yang tersusun rapi dengan penataan kolase yang menarik. Kemudian dibawahnya lagi terdapat informasi penjelasan gedung mulai dari ukuran, fungsi dan isi dari gedung Basiyo dengan pewarnaan *font* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Lalu terdapat foto Basiyo yang diambil dari sampul kaset pita dengan judul “ Basiyo mblantik ‘. Sampul ini dipilih karena merupakan salah satu karya

Basiyo yang paling sering diputar di radio dan banyak diminati oleh penggemarnya. Untuk *outline* warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang berfungsi sebagai *border* untuk *sign* informasi ini menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi kesan hangat dan manis sesuai dengan karakter warna tersebut.

Selanjutnya pada baris samping kanan terdapat informasi tentang biografi Basiyo dan terdapat beberapa karya Basiyo dengan beragam judul pada sampul kaset pita, selain itu juga terdapat foto patung Basiyo yang diberikan oleh pihak pengelola sebagai upaya penghormatan kepada leluhur dan juga nguri – uri seni tradisi dagelan Mataram.

h) Komposisi *Wall Sign* Papan Informasi Gedung Basiyo :

Komposisi perancangan *wall sign* informasi disusun secara *asimetris*. Diawali dengan tulisan “ Informasi Gedung Basiyo “. Dengan tetap menjaga keseimbangan, tulisan dibuat dengan ukuran yang cukup besar dengan tujuan sebagai *point of interest* dari *wall sign*. Kemudian foto disusun menggunakan komposisi kolase, sedangkan untuk tulisan yang berisikan informasi dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian sebelah kanan dan kiri yang berfungsi membagi tulisan menjadi dua sisi, karena jika tulisan dibuat memanjang pembaca akan mudah bosan karena tulisan yang terlalu panjang,

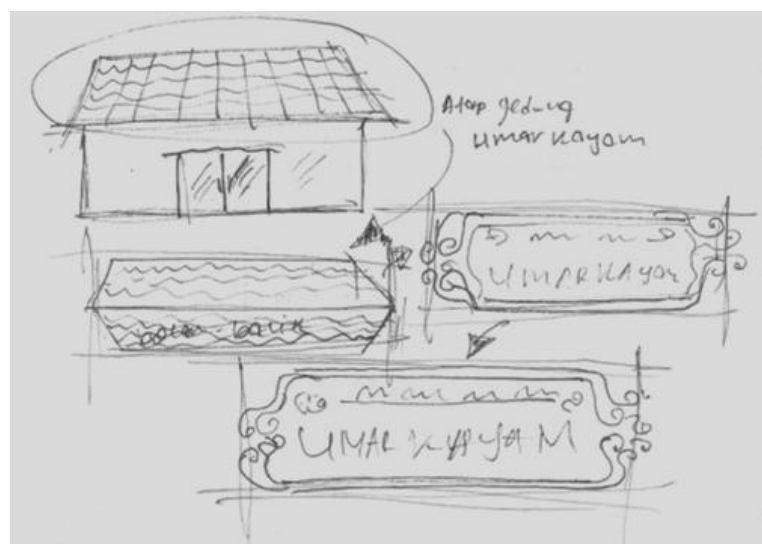
berbeda jika tulisan dibagi menjadi dua bagian maka informasi yang diberikan mudah dibaca, dipahami dan akurat.

b. *Hanging Sign* dan *Wall Sign* Gedung Umar Kayam

Berikut Perancangan *hanging sign* dan *wall sign* gedung Umar Kayam :

1) Perancangan *Hanging Sign* Papan Nama Gedung Umar Kayam

a) *Rough Layout*



Gambar 65 :

Rough Layout Hanging Sign Papan Nama Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 16 Februari 2014)

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 66 :

Comprehensive Layout Hanging Sign Papan Nama Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 17 Februari 2014)

c) *Complete Layout*



Gambar 67 :

Complete Layout Hanging Sign Papan Nama Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 16 Februari 2014)



Gambar 68 :

Complete Layout Hanging Sign Papan Nama Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 17 Februari 2014)



Gambar 69 :

Complete Layout Hanging Sign Papan Nama Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 17 Februari 2014)



Gambar 70 :
 Penerapan *Hanging Sign* Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam Dalam
 Bentuk *Vector*
 (sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)



Gambar 71 :
 Penerapan *Hanging Sign* Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam Pada Siang
 Hari
 (sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)



Gambar 72 :
Penerapan *Hanging Sign* Papan Nama Pada Gedung Umar Kayam pada malam hari
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)

- (1) Nama Media : *Hanging Sign* Gedung Umar Kayam
- (2) Ukuran : Panjang 230 cm X Lebar 100 cm
- (3) Tebal : 8 cm
- (4) Ketinggian : 250 cm
- (3) Format : *Landscape*
- (4) Bahan : Kayu Multiplek, Sticker Ritrama, Shukle, kawat seling

d) Teks

- (1) *Headline* : “ GEDUNG UMAR KAYAM ”
- (2) *Subheadline* : Aksara Hanacaraka yang artinya “ Gedung Umar Kayam “
- (3) *Body Copy* : -
- (4) *Signature* : -
- (5) *Caption* : -
- (6) *Callout* : -
- (7) *Closing Word* : -

e) Font :

Aksara Hancaraka dan *Bodoni Bd BT*

f) Warna :

Kuning Muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) , *Kuning* (C:0,M:0,Y:100,K:0),
Merah (C:0,M:100,Y:100,K:0), *Merah Maroon*
 (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), *putih*
 (C:0,M:0,Y:0,K:0).

g) Ilustrasi :

Bentuk *Hanging sign* Umar Kayam menggunakan format *landscape*. Studi bentuk dari *hanging sign* gedung Umar Kayam mengambil bentuk dari tampak depan atap gedung Umar Kayam yang *horizontal*. Kemudian diolah menggunakan teknik *mirror* dan menjadi bentuk persegi panjang. Setelah itu ditambahkan unsur ornamen Mataram pada sisi bentuk persegi tersebut. Pada *hanging sign* Umar

Kayam menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) untuk *background* dan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) , merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) untuk warna *outline*. Pada bagian samping kanan dan kiri bentuk *sign* menjorok keluar menggunakan ilustrasi unsur ornamen Mataram yang disebut ulir. Karena menjadi satu kesatuan dengan *wall sign* pewarnaan ulir mengikuti warna *background* dan *outline*. Tampak bagian atas terlihat aksara Hanacaraka yang mempunyai arti “Gedung Umar kayam”. Pada aksara Hanacaraka menggunakan warna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) dengan kontras yang cukup sehingga terlihat jelas bagi para pengunjung.

Aksara Hanacaraka yang digunakan untuk menulis Gedung umar kayam menggunakan aksara murdha. Pada aksara Hanacaraka menggunakan garis bawah yang berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan kesan mempertegas dari aksara Hanacaraka. Kemudian disamping aksara Hanacaraka terdapat unsur ornamen Mataram yaitu trubusan dengan ukuran sedang jika dibandingkan dengan aksara Hanacaraka. Pewarnaan trubusan, pertama pecahan berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) sebagai isian trubusan, yang kedua trubusan berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan *outline* menggunakan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0).

Jenis huruf *hanging sign* Gedung Umar Kayam menggunakan jenis huruf *Bodoni Bd BT*. Jenis huruf ini dipilih karena berkarakter

inovatif seperti halnya sifat yang dimiliki oleh sastrawan Umar Kayam.

Pewarnaan untuk tulisan Umar Kayam menggunakan warna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) dan dengan *outline* warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Selanjutnya dibawah sendiri terdapat ilustrasi unsur ornament Mataram yaitu angkup dengan isian berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan *outline* menggunakan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0).

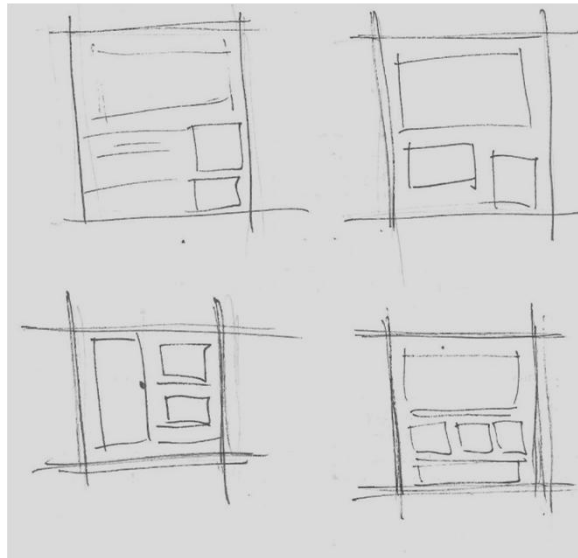
h) Komposisi *Hanging Sign* Papan Nama Gedung Umar Kayam :

Komposisi untuk *Hanging sign* Umar Kayam disusun secara *simetris* dari atas ke bawah. Diawali penggunaan aksara Hanacaraka pada bagian tengah lalu dihias dengan ilustrasi ornamen trubusan pada samping kanan dan kiri aksara Hanacaraka. Tulisan “ GEDUNG UMAR KAYAM “ dengan ukuran yang cukup besar bertujuan sebagai *point of interest* dari *wall sign* Umar Kayam.

2) *Wall sign* Papan Informasi Gedung Umar Kayam

Pada *wall sign* gedung Umar Kayam ini berisi informasi tentang sejarah gedung dan fungsi dari gedung Umar Kayam. Adapun perancangan desain *sign system* tersebut yaitu :

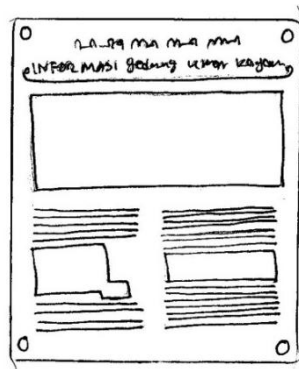
a) *Rough Layout*



Gambar 73 :

Rough layout wall sign papan informasi Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)

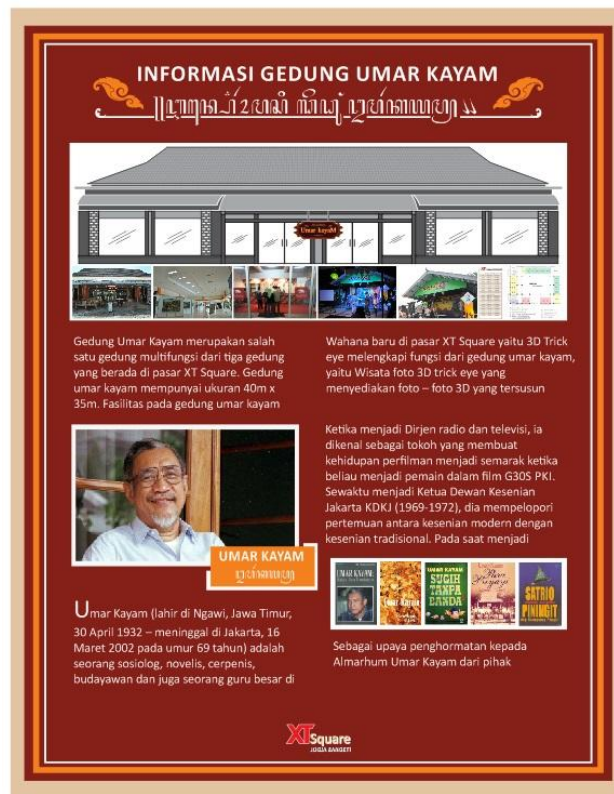
b) *Comprehensive Layout*



Gambar 74 :

Comprehensive layout wall sign papan informasi Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)

c) *Complete Layout*



Gambar 75 :

Complete layout wall sign papan informasi Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)



Gambar 76 :

Complete layout wall sign papan informasi Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)



Gambar 77 :

Penerapan wall sign papan informasi Gedung Umar Kayam
(sumber : dokumen pribadi, 18 Februari 2014)

- 1) Nama Media : *wall sign* Papan Informasi Gedung Umar Kayam
- 2) Ukuran : Panjang 80 cm X Lebar 60 cm
- 3) Ketinggian : 220 cm
- 3) Format : *Potrait*
- 4) Bahan : Kayu Multiplek, kertas ivory, akrilik, baut akrilik

d) Teks

- 1) *Headline* : INFORMASI GEDUNG UMAR KAYAM
- 2) *Subheadline* : Huruf Hanacaraka yang artinya “ Informasi Gedung UMAR KAYAM “
- 3) *Body Copy* : Foto Umar Kayam
- 4) *Signature* : Foto Gedung Umar Kayam
- 5) *Caption* : -
- 6) *Callout* : -
- 7) *Closing Word* : XT Square jogja banget!

e) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

f) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

g) Ilustrasi

Sign informasi gedung Umar Kayam mempunyai bentuk persegi. Karena bentuk persegi dalam ilmu tanda merupakan suatu bentuk yang mewakili / menggambarkan informasi. Pada *sign* informasi gedung

Umar Kayam terdapat informasi tentang ukuran gedung, fungsi gedung, biografi Umar Kayam dan mengapa diberi nama Umar Kayam. Penggunaan warna *background* merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) yaitu menyesuaikan karakter warna dari pasar XT Square saat ini, selain itu karena warna tulisan pada *sign* informasi menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) sehingga objek tulisan yang berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dapat terbaca dengan jelas. Dari bagian paling atas terdapat tulisan Informasi Gedung Basiyo menggunakan jenis huruf *Calibri* dan dibawahnya terdapat aksara Hanacaraka. Kemudian disebelah tulisan terdapat ilustrasi dari daun angkup berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Dalam pewarnanaan tulisan menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan tujuan mudah dibaca dan dipahami. Selanjutnya pemberian garis bawah memberi kesan tegas dan jelas dengan warna putihnya (C:0,M:0,Y:0,K:0), dilengkapi dengan ilustrasi unsur ornamen ulir disetiap ujung garis bawah.

Selanjutnya pada bagian bawah tulisan informasi gedung Umar Kayam terdapat foto profil tentang gedung Umar Kayam yang tersusun rapi dengan penataan kolase yang menarik kemudian dibawah foto profil terdapat informasi penjelasan gedung mulai dari ukuran, fungsi dan isi dari gedung Umar Kayam dengan pewarnaan *font* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Lalu terdapat foto Umar Kayam. Untuk *outline* warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang berfungsi sebagai

border untuk *sign* informasi ini menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang memberi kesan hangat dan manis sesuai dengan karakter warna tersebut.

Selanjutnya pada baris samping kanan terdapat informasi tentang beberapa karya Umar Kayam dengan beragam judul yang dibalut dengan kotak persegi berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0).

h) Komposisi *Wall Sign* Papan Informasi Gedung Umar Kyam

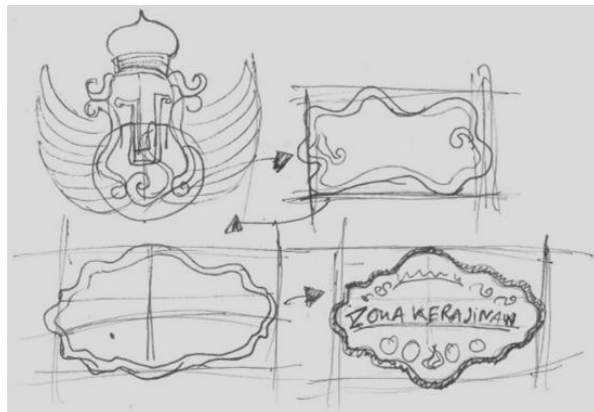
Komposisi perancangan *wall sign* papan informasi disusun secara *asimetris*. Diawali dengan tulisan “ Informasi Gedung Umar Kayam “. Dengan tetap menjaga keseimbangan, tulisan dibuat dengan ukuran yang cukup besar dengan tujuan sebagai *point of interest* dari *wall sign*. Kemudian foto disusun menggunakan komposisi kolase, sedangkan untuk tulisan yang berisikan informasi dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian sebelah kanan dan kiri yang berfungsi membagi tulisan menjadi dua sisi, karena jika tulisan dibuat memanjang pembaca akan mudah bosan karena tulisan yang terlalu panjang, berbeda jika tulisan dibagi menjadi dua bagian maka informasi yang diberikan mudah dibaca, dipahami dan akurat.

c. *Hanging Sign Papan Nama Gedung Zona Kerajinan*

1) *Informasi Gedung Zona Kerajinan*

Zona Kerajinan adalah wahana representasi Seni Kerajinan dari kota Yogyakarta. Zona Kerajinan terdiri atas dua unit yaitu unit Kerajinan 1 yang mewadahi 200 kios dan unit Kerajinan 2 yang mewadahi 64 kios. Didalamnya terdapat berbagai macam kerajinan dari kota Yogyakarta. Kerajinan batik, topeng, perak dan keris. Berikut adalah perancangan papan nama *sign system* untuk gedung Zona Kerajinan :

2) *Rough Layout*



Gambar 78 : *Rough layout Hanging sign Zona Kerajinan*
(sumber : dokumen pribadi, 5 maret 2014)

3) *Comprehensive Layout*



Gambar 79 : *Comprehensive layout Hanging sign Zona Kerajinan*
(sumber : dokumen pribadi, 5 Maret 2014)

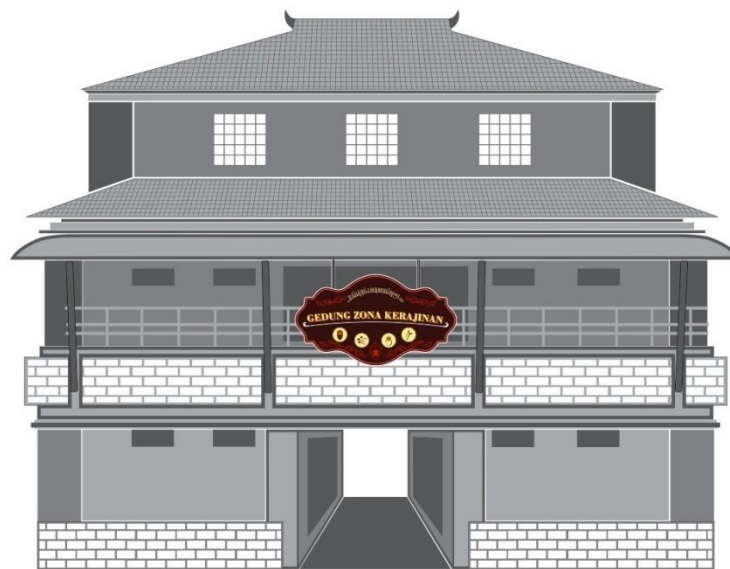
4) Complete Layout



Gambar 80 : Complete Layout Hanging sign Zona Kerajinan
(sumber : dokumen pribadi, 6 Maret 2014)



Gambar 81 : Complete Layout Hanging sign Zona Kerajinan
(sumber : dokumen pribadi, 6 Maret 2014)



Gambar 82 :

Penerapan *Hanging sign* pada gedung Zona Kerajinan Dalam Bentuk *Vector*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 83 :

Penerapan *Hanging sign* pada gedung Zona kerajinan pada waktu siang
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 84 :

Penerapan *Hanging sign* pada gedung Zona kerajinan pada waktu malam
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

- (1) Nama Media : *Hanging sign* Gedung Zona Kerajinan
- (2) Ukuran : Panjang 250 cm X Lebar 170 cm
- (3) Tebal : 5cm
- (4) Ketinggian : 4,5 meter
- (5) Format : *Landscape*
- (6) Bahan : Kayu Multiplek, Sticker Ritrama, Shukle, kawat seling

5) Teks

- (1) *Headline* : “ Gedung Zona Kerajinan ”

(2) *Subheadline* : Aksara Hanacaraka yang artinya “ Gedung Zona Kerajinan“

(3) *Body Copy* : -

(4) *Signature* : -

(5) *Caption* : -

(6) *Callout* : -

(7) *Closing Word* : -

6) Font :

Aksara Hancaraka dan *Heineken*

7) Warna :

Kuning Muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) , Kuning (C:0,M:0,Y:100,K:0),
 Merah (C:0,M:100,Y:100,K:0), Merah *Maroon*
 (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih
 (C:0,M:0,Y:0,K:0)

8) Ilustrasi :

Perancangan bentuk untuk *wall sign* gedung Zona Kerajinan memang berbeda dengan yang lainnya, studi bentuk mengambil dari bentuk logo Kraton Yogyakarta. Dengan mengambil sisi bagian bawah dari logo Kraton yang berbentuk diagonal karena terkesan dinamis dan memberi kesan yang luwes. Dengan Warna *background* yang gelap menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) diharapkan objek informasi yang menggunakan warna terang dapat terlihat dengan jelas dan mudah dipahami. *Outline* memiliki tiga lapis

warna *outline* yaitu warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) kemudian ditutup dengan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45). Pada bagian atas terdapat huruf Hanacaraka yang berbunyi “ Gedung Zona Kerajinan ” dengan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang mempunyai makna optimis, kemudian ditambah garis bawah berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan ujung menggunakan unsur ornamen ulir. Selain itu unsur ornamen ulir juga terpasang disamping kanan dan kiri aksara Hanacara yang membentuk alur mengembang lebar ke arah samping kanan dan kiri dari aksara Hanacaraka.

Pewarnaan pada ornamen angkup menggunakan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) memberikan makna berani dan kuat selanjutnya dibawah aksara Hanacaraka terdapat tulisan Zona Kerajinan dengan jenis huruf *Bodoni Bd Bt*. Tulisan “ GEDUNG ZONA KERAJINAN ” di desain membentuk diagonal seperti aksara Hanacaraka yang mempunyai makna dinamis mengikuti alur dari bentuk *hanging sign*. Warna pada tulisan Zona Kerajinan menggunakan isian berwarna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) dan *outline* menggunakan warna *orange* (C:0,M:100,Y:100,K:0). Kedua warna tersebut memiliki makna keharmonisan dengan penuh optimis dan harapan seperti halnya visi misi dari pasar XT Square yaitu memajukan industri di bidang kerajinan melalui pemasaran di gedung Zona Kerajinan pasar XT Square.

Dibawah tulisan Zona Kerajinan terdapat garis bawah berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan bentuk diagonal mengikuti alur dari tulisan Gedung Zona Kerajinan dan untuk garis bawah ini berfungsi menegaskan bahwa disini adalah lokasi Zona Kerajinan. Disamping kanan dan kiri tulisan Gedung Zona Kerajinan terdapat ornamen yang bentuknya sama seperti ornamen yang berada disamping aksara Hanacaraka dengan warna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0), ornamen trubusan berwarna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) ini berfungsi sebagai penyeimbang dan menghias dari bentuk *wall sign*. Beberapa hasil produk kerajinan yang dijual di dalam gedung Zona Kerajinan yaitu meliputi kerajinan topeng kayu, kerajinan perak, kerajinan senjata tradisional seperti keris, dan kerajinan kain batik. Produk kerajinan tersebut oleh penulis diolah menjadi *pictogram* yaitu menyederhanakan dari bentuk asli supaya lebih mudah dipahami oleh pengunjung dan selaras dengan perancangan *hanging sign*.

Pewarnaan untuk produk kerajinan pertama yaitu ilustrasi *pictogram* topeng, isian dari *pictogram* topeng menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) dan untuk warna bibir, hidung, mata, alis, permata dikening topeng menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Kedua yaitu ilustrasi *pictogram canthing*, alat *canthing* yaitu alat untuk menuangkan malam (sejenis lilin) ke dalam kain. Dilihat dari fungsinya penulis memilih *canthing* menjadi *pictogram* karena melalui *pictogram canthing* sudah dapat

mewakili kerajinan kain batik. Untuk pewarnaan *pictogram canthing* menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) untuk gagang *canthing* dan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) untuk kepala *canthing*.

Ketiga yaitu Ilustrasi *pictogram* cincin dengan permata berlian ditengah lingkaran cincin melambangkan untuk kerajinan perak. Dalam bentuk cincin bermata perak diharapkan dapat mewakili kerajinan perak. Untuk pewarnaan lingkaran cincin menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) dan pertama menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Keempat yaitu Ilustrasi *pictogram* keris, disini menggunakan gambar Ilustrasi *pictogram* keris karena keris merupakan atribut senjata ciri khas orang Jawa.

Atribut keris sebagai senjata khas orang Jawa diharapkan dapat mewakili dari kerajinan senjata yang diperjualbelikan di pasar XT Square. Pewarnaan keris menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), warna merah *maroon* menyesuaikan dengan karakter *wall sign*. Setiap *pictogram* kerajinan di kelilingi oleh lingkaran berwarna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) dan *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dengan begitu warna yang ada pada *pictogram* lebih terlihat jelas dan mudah dipahami. Disamping *pictogram* terdapat unsur trubusan dengan pecahan berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) isian berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan *outline* berwarna

merah (C:0,M:100,Y:100,K:0), ornamen trubusan berfungsi untuk menghias dan menyeimbangkan komposisi dari lingkaran *pictogram*.

Kemudian dibawah lingkaran *pictogram* terdapat unsur ornamen Mataram yaitu angkup yang berfungsi menghias dan menggaris bawahi *pictogram* dengan warna kuning muda (C:0,M:0,Y:40,K:0) dan ditengahnya terdapat juga ornamen angkup seperti ornament angkup yang diterapkan pada *wall sign* Umar Kayam dengan warna merah *maroon* (C:0,M:0,Y:40,K:0).

9) **Komposisi *Hanging Sign* Papan Nama Gedung Zona Kerajinan :**

Dengan bentuk yang berbeda dari lainnya, diharapkan *hanging sign* Gedung Zona Kerajinan berfungsi dengan baik dalam memberikan informasi bagi pengunjung pasar XT Square. *Hanging sign* Zona kerajinan menggunakan komposisi *asimetris* dari atas kebawah, dari atas terdapat aksara Hanacaraka yang diseimbangkan dengan ornamen disamping kanan dan kirinya sehingga terkesan dinamis. Kemudian tulisan Gedung Zona Kerajinan dengan garis berwarna putih dibawahnya berfungsi untuk menegaskan tulisan “ ZONA KERAJINAN “.

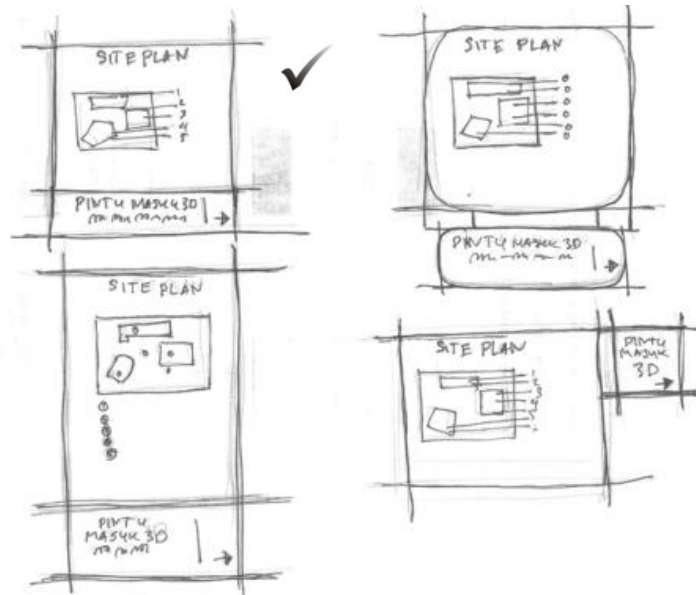
d. Perancangan *Site Plan* dan Pintu Masuk Wisata 3D Pasar XT Square

1) Pengertian *Site Plan*

Dalam ilmu arsitektur yang disebut *site plan* yaitu gambar tampak atas suatu lokasi dengan media gambar/denah yang menjelaskan suatu

kondisi/lokasi yang ada pada suatu tempat. Berikut perancangan *sign system site plan* pasar XT Square :

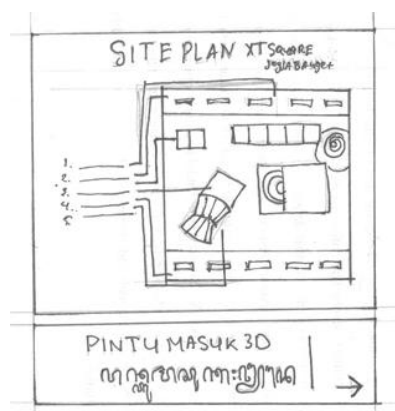
2) *Rough Layout*



Gambar 85 :

Rough Layout Site Plan dan Pintu Masuk Wisata 3D XT Square
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

3) *Comprehensive Layout*



Gambar 86 :

Comprehensive Layout Site Plan dan Pintu Masuk Wisata 3D XT Square
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

4) *Complete Layout*



Gambar 87 :

Complete Layout Site Plan dan Pintu Masuk Wisata 3D XT Square
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 88 : *Complete Layout Site Plan dan Pintu Masuk 3D XT Square*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 89 : Pemasangan *Site Plan* dan Pintu Masuk Wisata 3D XT Square
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

- a) Nama Media : *Sign System Site Plan*
- b) Ukuran : 100 cm X 98 cm
- c) Ketinggian : 220 cm
- d) Format : *Potrait*
- e) Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Stiker Ritrama

5) *Teks*

- a) *Headline* : *Site Plan XT Square*
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : Pintu Masuk Wisata 3D

e) *Caption* : -

f) *Callout* : Keterangan Denah

g) *Closing Word* : -

h) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

i) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

j) Ilustrasi

Wall Sign Site Plan dengan ukuran 95 cm X 65 CM dirancang dengan tujuan memberikan informasi kepada pengunjung dalam memahami denah/peta lokasi dari pasar XT Square. *sign system site plan* berisi tentang informasi letak gedung, nama gedung, dan lingkungan XT Square seperti nama jalan, nama sungai. Karena desain *site plan* maka tidak wajib terdapat skala karena skala hanya berlaku pada denah perancangan. *layout site plan* ini diambil dari *company profil* pasar XT Square. Dengan *site plan* ini pengunjung dapat lebih fokus dalam menentukan pilihan, akan menuju ke gedung yang mana terlebih dahulu.

Jenis huruf yang digunakan untuk menulis *site plan* menggunakan jenis huruf *Calibri* dan aksara Hanacaraka. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberikan kesan bersih dan tertata rapi, kemudian disamping kanan tulisan *site plan*

terdapat logo dari pasar XT Square yang berkesan meneruskan dari tulisan *site plan*.

Disamping kiri denah *site plan* terdapat tulisan yang berfungsi menjelaskan informasi dengan menghubungkan tulisan tersebut kepada nama – nama gedung, jalan dan sungai. Informasi tersebut menggunakan jenis huruf *Calibri* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0), garis yang bawah tulisan berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dan garis yang menghubungkan informasi nama berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0).

Site plan menggunakan warna *background* merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) sehingga objek yang berwarna lebih terang akan terlihat sebagai *point of interest*. Kemudian dibawah *sign system site plan* terdapat *sign system* yang mengarahkan ke pintu masuk 3D dengan ukuran 95 cm X 15 cm. *Sign system* pintu masuk wisata 3D digabung dengan *sign system site plan* menjadi satu wadah karena lokasi dari penempatan *sign system* sangat mendukung untuk menjadikan satu wadah yaitu akan ditempatkan pada tempat parkir *basement* gedung umar kayu, sehingga sangat cocok bagi pengunjung yang baru datang setelah memarkirkan kendaraanya akan terlebih dahulu menyempatkan melihat *site plan* untuk menuju kemana terlebih dahulu. Untuk *sign system* pintu masuk 3D, tulisan pintu masuk wisata 3D menggunakan jenis huruf *Calibri* dan aksara

Hanacaraka dengan memilih warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) untuk warna tulisan.

Kemudian disamping tulisan pintu masuk wisata 3D terdapat garis vertikal berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) berfungsi sebagai pembatas antara tulisan pintu masuk 3D dan anak panah. Anak panah ini berfungsi menunjukkan kemana arah atau lokasi dari pesan yang disampaikan oleh *sign system*. Anak panah ini bersudut tumpul karena dengan sudut yang halus dapat memberi kesan seperti mempersilahkan dengan baik untuk menuju kemana arah/lokasi dari *sign system*. Supaya tetap menjaga keselaran warna dari tulisan pintu masuk wisata 3D, untuk pewarnaan anak panah juga menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Untuk warna *background sign system* pintu masuk wisata 3D menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai warna *background* dari tulisan pintu masuk wisata 3D dipilih karena warna *orange* merupakan warna identitas dari gedung - gedung yang berada di lingkungan pasar XT Square saat ini sehingga tetap menjaga ciri khas warna dari pasar XT Square. *Sign system* ini akan ditempel pada dinding tempat parkir basement gedung umar kayu.

k) Komposisi Site Plan

Komposisi *sign system site plan* berbentuk *asimetris* dengan denah lokasi dari pasar XT Square sebagai *point of interest* pada *wall sign site plan* bagian atas bertuliskan *site plan* dan pada bagian bawah

terdapat *sign system* pintu masuk wisata 3D sebagai penyeimbang antara *sign system site plan* dan *sign system* pintu masuk wisata 3D.

2. Media *Sign System* Pelengkap

a. Perancangan *Sign System* Toilet

Toilet merupakan sarana penting yang terdapat pada lokasi wisata, bayangkan jika di tempat wisata tanda/petunjuk untuk menuju arah toilet sulit dipahami pengunjung maka yang terjadi adalah pengunjung harus bertanya kepada petugas yang ada. Maka dari itu pembuatan *sign system* toilet sangat diperlukan demi kelancaran melayani pengunjung yang datang ke tempat wisata pasar XT Square. Untuk *sign system* toilet menggunakan tipe *wall sign* berikut perancangan *sign system* toilet untuk pasar XT Square :

1) Studi Bentuk



Gambar 90 :
Perempuan dengan baju adat jawa
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

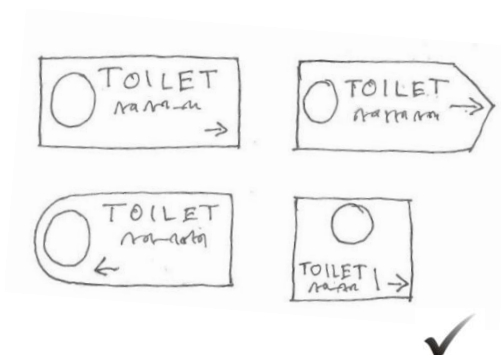


Gambar 91 : Pria dengan baju adat jawa
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

2) *Rough Layout*



Gambar 92 : *Rough Layout Pictogram* Pria dan Wanita
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

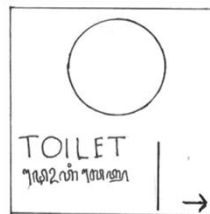


Gambar 93 : *Rough Layout Wall Sign* Toilet
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

3) *Comprehensive Layout*



Gambar 94 : *Comprehensive Layout Pictogram* Pria dan Wanita
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 95 : *Comprehensive Layout Wall Sign* Toilet
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

4) *Complete Layout*



Gambar 96 : *Complete Layout Sign* Toilet
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 97 : *Complete Sign System Toilet*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 98 : *Pemasangan Sign System Toilet*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 99 : Pemasangan *Sign System Toilet*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

- a) Nama Media : *Sign System Toilet*
- b) Ukuran : 30 cm X 30 cm
- c) Ketinggian : 130 cm
- d) Format : *Landscape*
- e) Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Kertas Ivory

5) Teks

- a) *Headline* : Tulisan toilet
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : -
- e) *Caption* : -
- f) *Callout* : -

g) *Closing Word* : -

6) Font :

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

7) Warna :

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

8) Ilustrasi :

Sign system toilet ini mempunyai ukuran 30 cm X 30 cm. *Sign system* dibagi menjadi dua yaitu toilet pria dan wanita. Untuk toilet pria menggunakan ilustrasi atribut adat pakaian Jawa yaitu memakai blangkon dan baju sorjan selanjutnya untuk toilet wanita menggunakan gambar seorang perempuan dengan pakaian adat/atribut jawa yaitu kemben dengan penataan rambut sanggul untuk *sign* toilet perempuan. Pemilihan objek untuk *sign* toilet sebagai upaya untuk tetap melestarikan budaya budaya lokal dalam perancangan *sign system*. perancangan menggunakan gambar asli yang akan didesain menjadi *pictogram* yaitu menyederhanakan bentuk asli ke dalam bentuk yang lebih sederhana supaya mudah dipahami secara cepat dan sesuai fungsinya. Setelah didesain menjadi *pictogram* hasilnya *sign system* toilet untuk pria tetap menggunakan atribut blangkon, kumis dan baju sorjan berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang memberi kesan berwibawa dan optimis menyesuaikan visi misi dari pasar XT Square. Kemudian *sign system* wanita tetap menggunakan sanggul sebagai identitas perempuan

dilengkapi baju kemben dengan menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Kedua *sign* tersebut diletakan didalam lingkaran berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dengan ukuran diameter 11 cm dan *outline* lingkaran berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dengan tujuan sebagai *point of interest* dari *sign toilet*.

Kemudian pada *sign* tulisan toilet menggunakan dua jenis huruf, pertama huruf *Calibri* yang mempunyai karakter simple, mudah dipahami secara cepat, jelas dan komunikatif, yang kedua menggunakan aksara Hanacaraka, pemilihan menggunakan aksara Hanacaraka karena upaya apresiasi terhadap warisan bahasa lokal Hanacaraka sehingga tetap terjaga melalui penerapan kedalam *sign system*. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi makna bersih dan rapih. kedua jenis huruf tersusun rapi dibawah gambar *pictogram* pria dan wanita. Tulisan toilet dengan jenis huruf *Calibri* mempunyai ukuran lebih besar dibanding aksara Hanacaraka sehingga tetap menjaga keseimbangan antara *pictogram* dan tulisan. Disamping tulisan toilet terdapat garis pembatas vertikal berwarna putih yang berfungsi sebagai pembatas antara tulisan dan anak panah. Anak panah ini berfungsi menunjukan kemana arah atau lokasi dari pesan yang disampaikan oleh *sign system*. Anak panah ini bersudut tumpul karena dengan sudut yang halus dapat memberi kesan seperti mempersilahkan dengan baik untuk menuju kemana arah/lokasi dari *sign system* ini. Supaya tetap menjaga keselaran warna dari tulisan toilet, untuk

pewarnaan anak panah juga menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Untuk warna *background* dibagi menjadi dua bagian, bagian atas menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) kemudian bagian bawah menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) sebagai *background* dari *pictogram* sedangkan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) untuk *background* tulisan toilet. Untuk warna *background* menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) karena warna merah *maroon* memiliki kontras yang cukup gelap sehingga warna dari *pictogram* akan lebih terlihat dan dapat menjadi *point of interest* dari *sign*, begitu juga dengan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *background* dari tulisan toilet dipilih karena warna *orange* merupakan warna identitas dari gedung - gedung yang berada di lingkungan pasar XT Square saat ini sehingga tetap menjaga ciri khas warna dari pasar XT Square. *Sign system* ini akan ditempel pada dinding toilet gedung Basiyo, Umar Kayam dan Zona Kerajinan.

9) Komposisi *Sign System Toilet* :

Komposisi untuk *sign system* toilet menggunakan bentuk *asimetris* pada *pictogram* pria dan wanita sebagai *point of interest* dan tulisan toilet dibuat lebih besar daripada aksara Hanacaraka sehingga keseimbangan tetap terjaga dengan baik dan mudah dipahami. Peletakan tanda panah

pada bagian kiri / kanan berfungsi sebagai penutup alur baca dari *sign system*.

b. Perancangan *Sign System* Loker Ticket

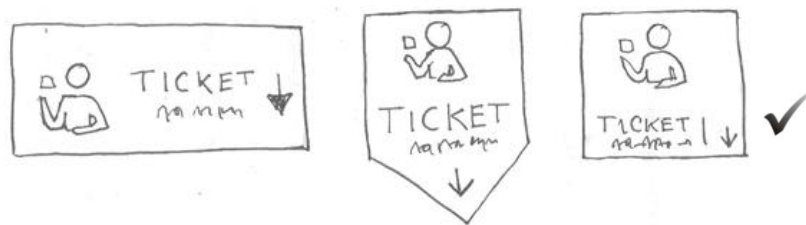
Perancangan *sign system* loket ticket dibutuhkan karena *sign system* yang lama sudah rusak dan tidak layak pakai oleh karena itu perancangan *sign system* loket ticket yang baru sangat diperlukan pembaharuan. *Sign system* loket ticket akan menggunakan pemasangan tipe *wall sign*. Berikut langkah perancangan *sign system* loket ticket :

1) *Rough Layout*



Gambar 100 :

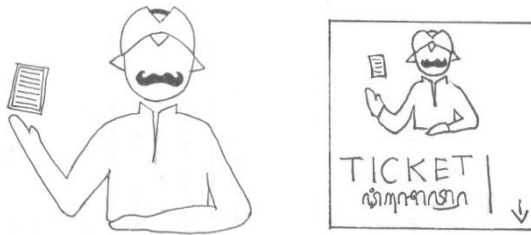
Rough Layout Pictogram Sign System Loker Ticket
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 101:

Rough Layout Sign System Loker Ticket
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 102 :

Comprehensive Layout Pictogram dan Sign System Loket Ticket
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

3) *Complete Layout*



Gambar 103 : *Complete Layout Sign System Loket Ticket*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 104 : *Complete Layout Sign System Locket Ticket*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 105 : Pemasangan *Sign System Locket Ticket*
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

a) Nama Media : *Sign System Locket Ticket*

b) Ukuran : 30 cm X 30 cm

- c) Ketinggian : 130cm
- d) Format : *Landscape*
- e) Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Kertas Ivory

4) *Teks*

- a) *Headline* : Tulisan Ticket
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : -
- e) *Caption* : -
- f) *Callout* : -
- g) *Closing Word* : -

5) *Font*

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

6) *Warna*

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

7) *Ilustrasi*

Sign tulisan ticket menggunakan *pictogram* dari gambar ilustrasi orang Jawa yang menggunakan atribut adat Jawa yaitu baju sorjan dan blangkon. Untuk baju sorjan, blangkon dan kumis menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dipilih karena memberi kesan wibawa. Kemudian warna isian tubuh dan *outline* menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0), warna putih

(C:0,M:0,Y:0,K:0) dipilih karena memberikan kesan bersih rapi dan sebagai pemberi kontras dari *pictogram* loket ticket. Pertama huruf *Calibri* yang mempunyai karakter simple, mudah dipahami secara cepat, jelas dan komunikatif, yang kedua menggunakan aksara Hanacaraka dipilih karena sebagai upaya apresiasi terhadap warisan bahasa lokal penulis menggunakan aksara Hanacaraka, melalui penerapan kedalam *sign system*. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi makna bersih dan rapih. kedua jenis huruf tersusun rapi dibawah gambar *pictogram* pria yang sedang menunjukkan kertas karcis. Tulisan ticket dengan jenis huruf *Calibri* mempunyai ukuran lebih besar dibanding aksara Hanacaraka sehingga tetap menjaga keseimbangan antara *pictogram* dan tulisan. Disamping tulisan ticket terdapat garis pembatas *vertikal* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) berfungsi sebagai pembatas antara tulisan dan anak panah. Anak panah ini berfungsi menunjukkan kemana arah atau lokasi dari pesan yang disampaikan oleh *sign system*. Anak panah ini bersudut tumpul karena dengan sudut yang halus dapat memberi kesan seperti mempersilahkan dengan baik untuk menuju kemana arah/lokasi dari *sign system* ini. Supaya tetap menjaga keselaran warna dari tulisan ticket, untuk pewarnaan anak panah juga menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0).

Untuk warna *background* dibagi menjadi dua bagian, bagian atas menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) kemudian

bagian bawah menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) sebagai *background* dari *piktogram* sedangkan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) untuk *background* tulisan toilet. Untuk warna *background* dipilih warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) karena warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) memiliki kontras yang lebih rendah daripada warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sehingga warna dari *pictogram* akan lebih terlihat dan dapat menjadi *point of interest* dari *sign*, begitu juga dengan *background* memilih warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *background* dari tulisan ticket dipilih karena warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) merupakan warna identitas dari gedung - gedung yang berada di lingkungan pasar XT Square saat ini sehingga tetap menjaga ciri khas warna dari pasar XT Square. *sign system* ini akan ditempel pada dinding gedung Basiyo.

8) Komposisi *Sign System* Loket Tiket

Komposisi untuk *sign system* ticket menggunakan bentuk *asimetris* pada *pictogram* pria sebagai *point of interest* dan tulisan ticket dibuat lebih besar daripada aksara Hanacaraka sehingga keseimbangan tetap terjaga dengan baik dan mudah dipahami. Peletakan tanda panah pada bagian kanan berfungsi sebagai penutup alur baca dari *sign system*.

c. Perancangan *Sign System* Mushola

Perancangan *sign system* mushola ini bertujuan untuk menunjukan arah/lokasi dari mushola. Peran dari *sign* ini sangat penting terutama bagi

yang beragama islam untuk menjalankan sholat sebagai kewajiban perintah agama islam.

Sign system mushola akan dipasang pada dinding bagian tembok sebelah barat dari gedung Basiyo, karena pada *spot* ini *sign* mushola dapat terlihat jelas oleh pengunjung. Berikut perancangan *sign system* mushola :

1) Studi Bentuk

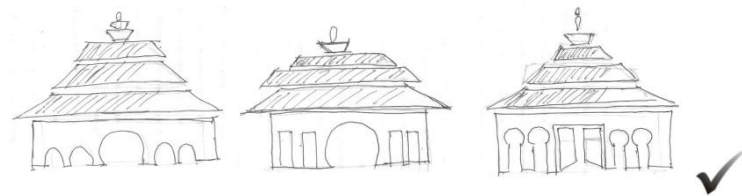


Gambar 106 :
Masjid Agung Yogyakarta
(sumber : dokumen pribadi,
7 Maret 2014)

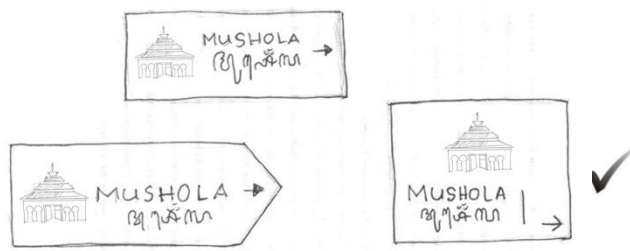


Gambar 107 :
Mustaka Masjid Agung Yogyakarta
(sumber : dokumen pribadi,
7 Maret 2014)

2) *Rough Layout*

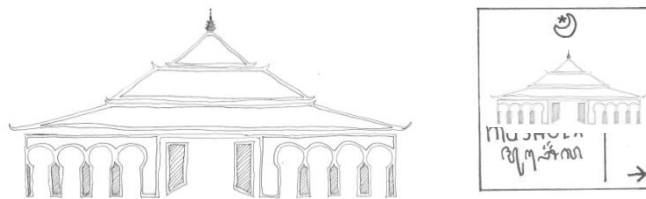


Gambar 108 : *Rough Layout Pictogram* Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)



Gambar 109 : Rough Layout Sign System Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

3) Comprehensive Layout



Gambar 110 : Comprehensive Layout Sign System Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 7 Maret 2014)

4) Complete Layout



Gambar 111 : Complete Layout Sign System Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 10 Maret 2014)



Gambar 112 : *Complete Layout Sign System* Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 10 Maret 2014)



Gambar 113 : *Pemasangan Sign System* Mushola
(sumber : dokumen pribadi, 10 Maret 2014)

- a. Nama Media : *Sign System Mushola*
- b. Ukuran : 30 cm X 25 cm
- c. Ketinggian : 130 cm
- d. Format : *Landscape*
- e. Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Kertas Ivory

5) *Teks*

- a. *Headline* : Tulisan Mushola
- b. *Subheadline* : -
- c. *Body Copy* : -
- d. *Signature* : -
- e. *Caption* : -
- f. *Callout* : -
- g. *Closing Word* : -

6) *Font*

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

7) *Warna*

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
(C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

8) *Ilustrasi*

Sign system Mushola ini mempunyai ukuran 30 cm X 25 cm. Pada *sign* mushola menggunakan ilustrasi masjid agung kota Yogyakarta sebagai *pictogram* sebagai apresiasi terhadap atribut/warisan peninggalan sejarah budaya Jawa. Perancangan *pictogram* yaitu

menyederhanakan bentuk asli ke dalam bentuk yang lebih sederhana supaya mudah dipahami secara cepat. Setelah didesain menjadi *pictogram*, *sign system* kubah mushola dan tiang / saka diberi warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan *line* dalam dengan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi kesan aura islami dan optimis. Kemudian *pictogram* berbentuk pintu yang seakan mengarahkan untuk masuk kedalam mushola diwarnai menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dan *line* dalam berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sehingga lebih menambah kesan religi.

Kemudian pada *sign* tulisan mushola menggunakan dua jenis huruf, pertama huruf *Calibri* yang mempunyai karakter simple, mudah dipahami secara cepat, jelas dan komunikatif, yang kedua menggunakan Aksara Hanacaraka pemilihan menggunakan aksara Hanacaraka karena sebagai upaya apresiasi terhadap warisan bahasa lokal Hanacaraka sehingga tetap terjaga melalui penerapan kedalam *sign system*. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi makna bersih dan rapih. kedua jenis huruf tersusun rapi dibawah gambar *pictogram* Mushola. Tulisan Mushola dengan jenis huruf *Calibri* mempunyai ukuran lebih besar dibanding aksara Hanacaraka sehingga tetap menjaga keseimbangan antara *pictogram* dan tulisan. Disamping tulisan mushola terdapat garis pembatas *vertikal* berwarna putih yang berfungsi sebagai pembatas antara tulisan dan anak panah. Anak panah ini berfungsi menunjukan

kemana arah atau lokasi dari pesan yang disampaikan oleh *sign system*. Anak panah ini bersudut tumpul karena dengan sudut yang halus dapat memberi kesan seperti mempersilahkan dengan baik untuk menuju kemana arah/lokasi dari *sign system* ini. Supaya tetap menjaga keselaran warna dari tulisan mushola, untuk pewarnaan anak panah juga menggunakan warna putih. Untuk warna *background* dibagi menjadi dua bagian, bagian atas menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) kemudian bagian bawah menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) sebagai *background* dari *pictogram* sedangkan warna *orange* untuk *background* tulisan mushola.

Untuk warna *background* menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) karena warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) memiliki kontras yang cukup gelap sehingga warna dari *pictogram* akan lebih terlihat dan dapat menjadi *point of interest* dari *sign*, begitu juga dengan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *background* dari tulisan toilet dipilih karena warna *orange* merupakan warna identitas dari gedung - gedung yang berada di lingkungan pasar XT Square saat ini sehingga tetap menjaga ciri khas warna dari pasar XT Square. *Sign system* ini akan ditempel pada dinding depan gedung Basiyo.

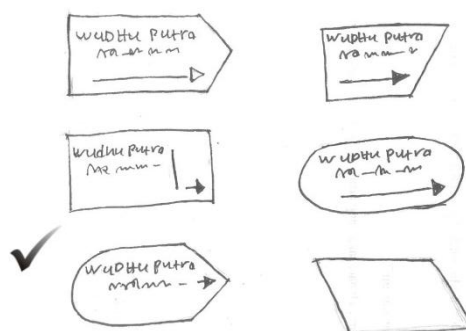
9) Komposisi Sign System Mushola

Komposisi untuk *sign system* mushola menggunakan bentuk *asimetris* pada *pictogram* mustaka masjid sebagai *point of interest* dan tulisan mushola dibuat lebih besar daripada aksara Hanacaraka sehingga keseimbangan tetap terjaga dengan baik dan mudah dipahami. Peletakan tanda panah pada bagian kanan berfungsi sebagai penutup alur baca dari *sign system*.

d. Perancangan Sign System Tempat Wudhu

Perancangan *sign system* tempat wudhu berdasarkan karena belum tersedianya *sign system* yang mengarahkan dan membagi tempat wudhu putra dan putri pada mushola yang berada di pasar XT Square sehingga pengunjung akan kesulitan menentukan antara wudhu putra dan yang putri. Maka dari itu perancangan *sign system* tempat wudhu sangat diperlukan. Berikut perancangan *sign system* tempat wudhu :

1) Rough Layout



Gambar 114 : Rough Layout Sign System Tempat Wudhu
(sumber : dokumen pribadi, 15 Maret 2014)

2) *Comprehensive Layout*

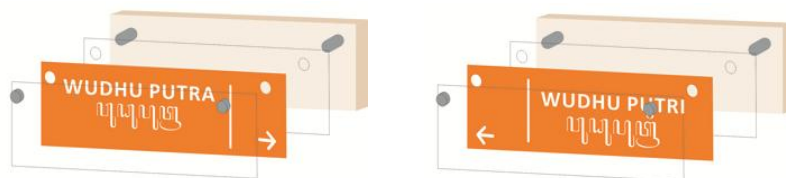


Gambar 115 : *Comprehensive Layout Sign System* Tempat Wudhu
(sumber : dokumen pribadi, 15 Maret 2014)

3) *Complete Layout*



Gambar 116 : *Complete Layout Sign System* Tempat Wudhu
(sumber : dokumen pribadi, 15 Maret 2014)



Gambar 117 : *Complete Layout Sign System* Tempat Wudhu
(sumber : dokumen pribadi, 15 Maret 2014)



Gambar 118 : Pemasangan *Sign System* Tempat Wudhu Putri
(sumber : dokumen pribadi, 15 Maret 2014)



Gambar 119 : Pemasangan *Sign System* Tempat Wudhu Putri
(sumber : dokumen pribadi, 17 Maret 2014)

- a) Nama Media : *Sign System* Tempat Wudhu
- b) Ukuran : 25 cm X 12 cm
- c) Ketinggian : 120 cm
- d) Format : *Landscape*
- e) Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Kertas Ivory

4) Teks

- a) *Headline* : Tulisan Wudhu Putra dan Wudhu Putri
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : -
- e) *Caption* : -
- f) *Callout* : -
- g) *Closing Word* : -

5) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

6) Warna

Orange (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

7) Ilustrasi

Perancangan *sign system* tempat wudhu hanya menggunakan tulisan. Tulisan yang terdapat pada *sign system* wudhu ini terdapat dua jenis huruf yaitu jenis huruf *Calibri* dan aksara Hanacaraka. Jenis huruf *Calibri* dipilih karena karakter dari jenis huruf ini simple, mudah dibaca, dan jelas. Aksara Hanacaraka dipilih karena upaya apresiasi

terhadap warisan bahasa lokal Hanacaraka sehingga tetap terjaga melalui penerapan kedalam *sign system*. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Untuk *background* menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) supaya tetap menseleraskan dengan warna *sign* mushola kemudian terdapat garis *vertikal* yang berfungsi memisahkan antara tulisan dan anak panah. Garis *vertikal* ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dan anak panah menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0).

8) Komposisi Sign System Tempat Wudhu :

Sign system tempat wudhu menggunakan *font* jenis *Calibri*. Tulisan wudhu putra / wudhu putri dipasang di tengah *sign* dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan aksara Hanacaraka dengan tujuan sebagai *point of interest*. Kemudian garis *vertikal* dan anak panah yang terdapat pada samping kanan/kiri menjaga komposisi dari *sign system* tempat wudhu tetap seimbang.

e. Perancangan Sign System Kantor Management

Perancangan *Sign System Kantor Management* memiliki fungsi sebagai penunjuk arah untuk menunjukkan letak dari kantor *management*. Alasan penciptaan *sign system* kantor *management* yaitu karena belum tersedianya *sign system* untuk kantor *management* sehingga pengunjung akan kesulitan untuk mencari kantor *management* di pasar XT Square.

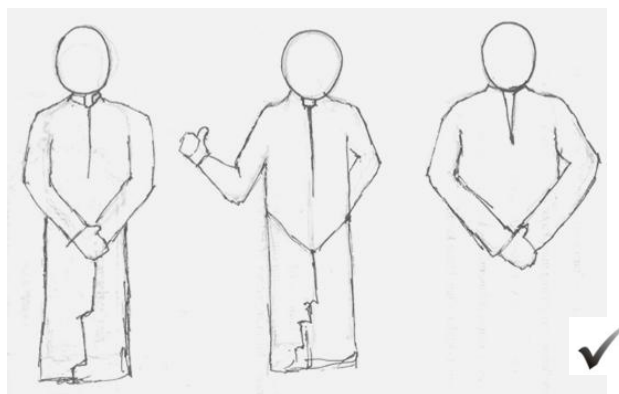
Pemasangan *sign system* kantor *management* akan dipasang di tembok samping kanan atas dari kantor *management*. Berikut perancangan untuk *sign system* kantor *management* pasar XT Square :

1) Studi Bentuk

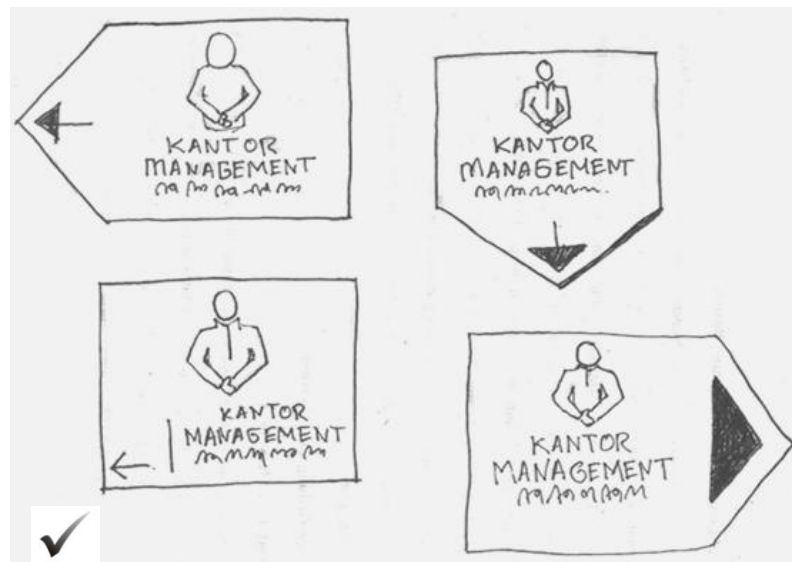


Gambar 120 : Studi Bentuk *Sign System* Kantor *Management*
(sumber : dokumen pribadi, 20 Maret 2014)

2) *Rough Layout*

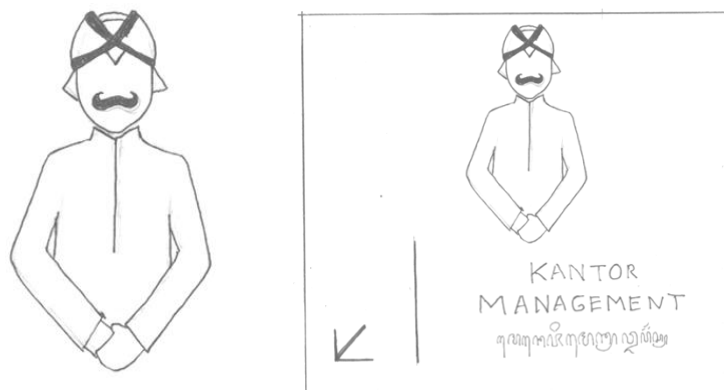


Gambar 121 : *Rough Layout Sign System* Kantor *Management*
(sumber : dokumen pribadi, 20 Maret 2014)



Gambar 122 : Rough Layout Sign System Kantor Management
(sumber : dokumen pribadi, 21 Maret 2014)

3) Comprehensive Layout



Gambar 123 : Comprehensive Layout Sign System Kantor Management
(sumber : dokumen pribadi, 25 Maret 2014)

4) *Complete Layout*



Gambar 124 : *Complete Layout Sign System Kantor Management*
(sumber : dokumen pribadi, 25 Maret 2014)



Gambar 125 : *Complete Layout Sign System Kantor Management*
(sumber : dokumen pribadi, 28 Maret 2014)



Gambar 126 : Pemasangan *Sign System Kantor Management*
(sumber : dokumen pribadi, 29 Maret 2014)

- a) Nama Media : *Sign System Kantor Management*
- b) Ukuran : 50 cm X 45 cm
- c) Ketinggian : 260 cm
- d) Format : *Landscape*
- e) Bahan : Kayu Multiplek, Akrilik, Baut Akrilik, Kertas Ivory

5) Teks

- a) *Headline* : Tulisan *Kantor Management*
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : -
- e) *Caption* : -

f) *Callout* : -

g) *Closing Word* : -

6) *Font*

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

7) *Warna*

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
(C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

8) *Ilustrasi*

Sign system kantor *management* mempunyai ukuran 50 cm X 45 cm. *sign* kantor *management* menggunakan gambar ilustrasi pria yang ada pada studi bentuk menggunakan atribut adat pakaian Jawa yaitu memakai blangkon dan baju sorjan. Pemilihan pria dengan baju adat jawa untuk *sign* kantor *management* yaitu sebagai upaya untuk tetap melestarikan budaya budaya lokal dalam perancangan *sign system*. Perancangan menggunakan gambar asli yang akan diolah menjadi *pictogram* yaitu menyederhanakan bentuk asli ke dalam bentuk yang lebih sederhana supaya mudah dipahami secara cepat dan sesuai fungsinya. Setelah menjadi *pictogram*, *sign system* kantor *management* tetap menggunakan atribut blangkon, kumis dan baju sorjat berwarna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) yang memberi kesan berwibawa dan optimis menyesuaikan visi misi dari pasar XT Square. *pictogram* tersebut menggambarkan sikap santun yang siap melayani berbagai urusan yang menyangkut dengan *management* pasar XT Square. *Outline* menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0).

Kemudian pada *sign system* kantor *management* menggunakan dua jenis huruf, pertama huruf *Calibri* yang mempunyai karakter simple, mudah dipahami secara cepat, jelas dan komunikatif, yang kedua menggunakan aksara Hanacaraka pemilihan menggunakan aksara Hanacaraka karena sebagai upaya apresiasi terhadap warisan bahasa lokal Hanacaraka sehingga tetap terjaga melalui penerapan kedalam *sign system*. Kedua jenis huruf ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi makna bersih dan rapih. kedua jenis huruf tersusun rapi dibawah gambar *pictogram*. Tulisan kantor *management* dengan jenis huruf *Calibri* mempunyai ukuran lebih besar dibanding aksara Hanacaraka sehingga tetap menjaga keseimbangan antara *pictogram* dan tulisan.

Disamping tulisan kantor *management* terdapat garis pembatas vertikal berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang berfungsi sebagai pembatas antara tulisan dan anak panah. Anak panah ini berfungsi menunjukan kemana arah atau lokasi dari pesan yang disampaikan oleh *sign system*. Anak panah ini bersudut tumpul karena dengan sudut yang halus dapat memberi kesan seperti mempersilahkan dengan baik untuk menuju kemana arah/lokasi dari *sign system* ini. Supaya tetap menjaga keselaran warna dari tulisan kantor *management*, untuk pewarnaan anak panah juga menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Untuk warna *background* dibagi menjadi dua bagian, bagian atas menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45) kemudian bagian bawah menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0). Warna merah *maroon*

(C:30,M:100,Y:100,K:45) sebagai *background* dari *pictogram* sedangkan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) untuk *background* tulisan kantor *management*. Untuk warna *background* menggunakan warna merah *maroon* karena warna merah *maroon* memiliki kontras yang cukup gelap sehingga warna dari *pictogram* akan lebih terlihat dan dapat menjadi *point of interest* dari *sign*, begitu juga dengan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) sebagai *background* dari tulisan toilet dipilih karena warna *orange* merupakan warna identitas dari gedung - gedung yang berada di lingkungan pasar XT Square saat ini sehingga tetap menjaga ciri khas warna dari pasar XT Square. *Sign system* ini akan ditempel pada dinding bagian dalam gedung umar kayam.

9) Komposisi *Sign System Kantor Management*

Komposisi untuk *sign system* kantor *management* menggunakan bentuk *asimetris* pada *pictogram* pria sebagai *point of interest* dan tulisan kantor *management* dibuat lebih besar daripada aksara Hanacaraka sehingga keseimbangan tetap terjaga dengan baik dan mudah dipahami. Peletakan tanda panah pada bagian kiri berfungsi sebagai penutup alur baca dari *sign system*.

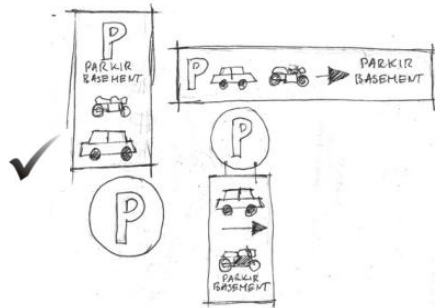
f. Perancangan *Sign System Tempat Parkir*

Perancangan *sign system* parkir bertujuan untuk menunjukan arah ke tempat parkir bagi pengunjung pasar XT Square supaya tidak terjadi parkir liar yang saat ini terjadi di pasar XT Square. Demi kelancaran penataan parkir *sign*

system parkir dibagi menjadi *sign system* arah masuk, arah keluar dan *sign system* dilarang melintas. Berikut perancangan *sign system* parkir :

1) *Sign System Parkir Basement*

a) *Rough Layout*



Gambar 127 : *Rough Layout Sign System parkir Basement*
(sumber : dokumen pribadi, 7 April 2014)

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 128 : *Comprehensive Layout Sign System Parkir Basement*
(sumber : dokumen pribadi, 7 April 2014)

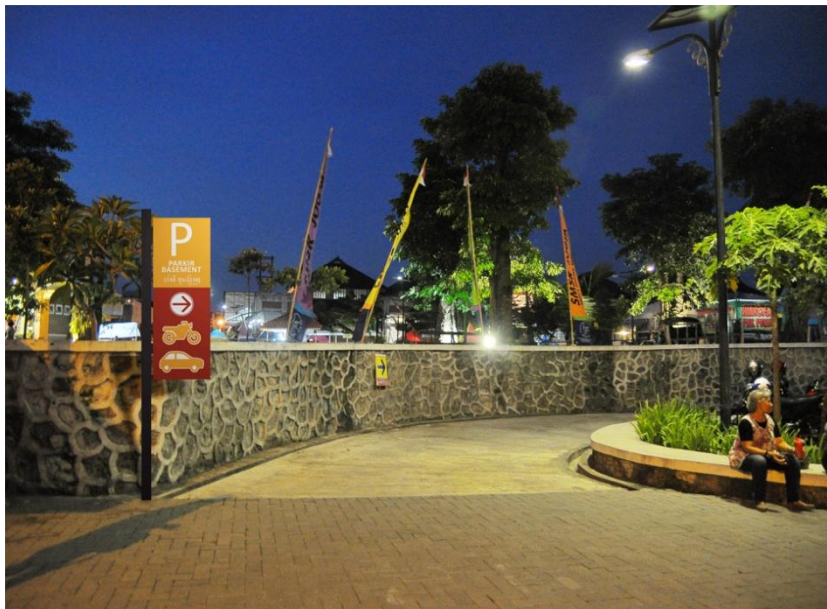
c) *Complete Layout*



Gambar 129 : *Complete Layout Sign System Parkir Basement*
(sumber : dokumen pribadi, 7 April 2014)



Gambar 130 : Pemasangan *Sign System Parkir Basement* Di Pintu Selatan
Pada Waktu Siang Hari
(sumber : dokumen pribadi, 15 April 2014)



Gambar 131 : Pemasangan *Sign System Parkir Basement* Di Pintu Selatan
Pada Waktu Malam Hari
(sumber : dokumen pribadi, 15 April 2014)



Gambar 132 : Pemasangan *Sign System Parkir Basement* Di Pintu Utara Pada Waktu Siang Hari
(sumber : dokumen pribadi, 18 April 2014)



Gambar 133 : Pemasangan *Sign System Parkir Basement* Di Pintu Utara Pada Waktu Malam Hari
(sumber : dokumen pribadi, 19 April 2014)

- (1) Nama Media : *Sign System Parkir Basement*
- (2) Ukuran : 350 cm X 70 cm

- (3) Ketinggian : 350 cm
- (4) Format : *Portrait*
- (5) Bahan : Besi Plat, Besi Tiang.

d) Teks

- (1) *Headline* : Tulisan Parkir *Basement*
- (2) *Subheadline* : -
- (3) *Body Copy* : -
- (4) *Signature* : -
- (5) *Caption* : -
- (6) *Callout* : -
- (7) *Closing Word* : -

e) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

f) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
(C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

g) Ilustrasi

Perancangan dari *sign system* parkir *basement* ini berbentuk persegi panjang *vertikal* dengan isian bagian atas menggunakan huruf “ P ” yang berarti parkir. Huruf “ P ” ini menggunakan jenis huruf *Calibri*, *font Calibri* ini dipilih karena mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Untuk pemilihan warn huruf “ P ” menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Penerapan warna putih dipilih karena warna tersebut

dapat terlihat dengan jelas pada waktu siang dan malam. Kemudian dibawah tulisan “ P “ terdapat tulisan Parkir *Basement* diperjelas dengan tanda panah yang mengarahkan ke tempat parkir *basement*. Dilanjutkan dengan ilustrasi *pictogram* motor dan mobil yang bermakna untuk parkiran motor dan mobil terletak di *basement*. Pada tanda panah menggunakan bentuk lingkaran yang didalamnya terdapat tanda panah yang berfungsi mengarahkan pengunjung ke dalam tempat parkir. Lingkaran tersebut berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) dan untuk tanda panah berwarna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45). Kemudian dibawah tanda panah terdapat *pictogram* motor dan mobil dengan pewarnaan *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan *outline* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0).

Background pada *sign system* parkir dibagi menjadi dua warna untuk bagian atas menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan untuk bagian bagian bawah menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45). *Sign system* parkir *basement* kan dipasang pada pintu masuk selatan dan pintu utara pada pasar XT Square. *Sign system* parkir *basement* memiliki tinggi 230 cm, dengan ukuran tinggi tersebut pengunjung dapat melihat dengan jelas pada ketika memasuki pintu masuk pasar XT Square.

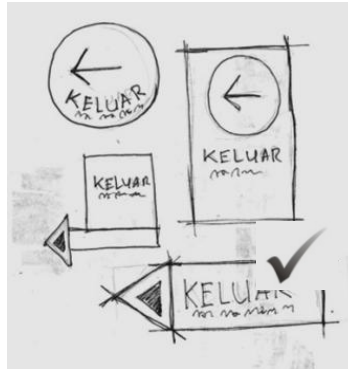
h) Komposisi *Sign System* Parkir *Basement*

Komposisi dari *sign system* parkir *basement* ini menggunakan bentuk *simetris*. Unsur – unsur disusun dari atas ke bawah dengan urutan

huruf “ P “ didesain dengan ukuran yang lebih besar daripada tanda panah, sehingga keseimbangan dari *sign system* ini tetap terjaga alur membacanya.

2) *Sign System* Arah Keluar Dari Tempat Parkir

a) *Rough Layout*



Gambar 134 : *Rough Layout Sign System* Keluar Dari Tempat Parkir
(sumber : dokumen pribadi, 20 April 2014)

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 135 :
Comprehensive Layout Sign System Keluar Dari Tempat Parkir
(sumber : dokumen pribadi, 20 April 2014)

c) *Complete Layout*



Gambar 136 : *Complete Layout Sign System* Keluar Dari Tempat Parkir
(sumber : dokumen pribadi, 20 April 2014)



Gambar 137 : *Pemasangan Sign System* Keluar Dari Tempat Parkir
(sumber : dokumen pribadi, 21 April 2014)

- (1) Nama Media : *Sign System* Keluar Dari Tempat Parkir
- (2) Ukuran : 90 cm X 60 cm
- (3) Ketinggian : 130 cm
- (4) Format : *Potrait*
- (5) Bahan : Besi Plat.

d) Teks

- (1) *Headline* : Tulisan Keluar
- (2) *Subheadline* : -
- (3) *Body Copy* : -
- (4) *Signature* : -
- (5) *Caption* : -
- (6) *Callout* : -
- (7) *Closing Word* : -

e) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

f) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
(C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

g) Ilustrasi

Sign System arah keluar parkir menggunakan unsur lingkaran berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang didalamnya terdapat tanda panah berwarna merah maroon (C:30,M:100,Y:100,K:45). Tanda panah ini berfungsi untuk mengarahkan kemana arah jalan keluar dari tempat

parkir. Kemudian dibawah lingkaran tanda panah terdapat tulisan keluar dengan jenis huruf Calibri berwarna putih kemudian dibawahnya lagi terdapat aksara Hanacaraka yang mempunyai arti keluar. Tulisan keluar dan aksara Hanacaraka menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) supaya terlihat dengan jelas dan mudah dipahami secara cepat bagi pengunjung.

h) Komposisi Sign System Keluar Dari Tempat Parkir

Komposisi untuk *sign system* keluar menggunakan bentuk *simetris* dengan lingkaran putih yang terdapat tanda panah sebagai *point of interest* dan tulisan keluar sebagai penyeimbang dari *sign* tersebut.

3) Sign System Dilarang Melintas

a) Rough Layout



Gambar 138 : Rough Layout Sign System Dilarang Melintas
(sumber : dokumen pribadi, 22 April 2014)

b) *Comprehensive Layout*



Gambar 139 : *Comprehensive Layout Sign System Dilarang Melintas*
(sumber : dokumen pribadi, 23 April 2014)

c) *Complete Layout*



Gambar 140 : *Complete Layout Sign System Dilarang Melintas*
(sumber : dokumen pribadi, 25 April 2014)



Gambar 141 : Pemasangan *Sign System* Dilarang Melintas
(sumber : dokumen pribadi, 25 April 2014)

- (1) Nama Media : *Sign System* Dilarang Melintas
- (2) Ukuran : 90 cm X 50 cm
- (3) Ketinggian : 100 cm
- (4) Format : *Potrait*
- (5) Bahan : Besi Plat, Besi tiang

d) Teks

- (1) *Headline* : Tulisan Dilarang Melintas
- (2) *Subheadline* : -
- (3) *Body Copy* : -
- (4) *Signature* : -
- (5) *Caption* : -
- (6) *Callout* : -
- (7) *Closing Word* : -

e) Font

Aksara Hancaraka dan *Calibri*

f) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange*
 (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0), Merah
 (C:0,M:100,Y:100,K:0)

g) Ilustrasi

Sign system dilarang melintas bertujuan memperingatkan bagi kendaraan bermotor dilarang melintas dilokasi yang terpasang *sign* ini. *Sign system* dilarang melintas akan dipasang pada arah keluar dari tempat parkir. *Sign system* dilarang melintas berbentuk persegi yang didalamnya terdapat lingkaran berwarna merah (C:0,M:100,Y:100,K:0) dengan *strip* garis *horizontal* yang bermakna peringatan. Strip ini menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Kemudian dibawahnya terdapat tulisan dilarang melintas menggunakan jenis huruf *Calibri* dan aksara Hanacaraka dengan pewarnaan putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) karena warna ini mudah dilihat dan dipahami bagi pengunjung pada saat siang hari maupun malam hari. Warna *background* dibagi menjadi dua yaitu bagian atas menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dan bagian bawah menggunakan warna merah *maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45).

Tujuan pembagian *background* yaitu supaya tidak terkesan monoton sehingga pesan dari *sign* ini dapat tersampaikan dengan jelas bagi pengunjung.

h) Komposisi *Sign System* Dilarang Melintas

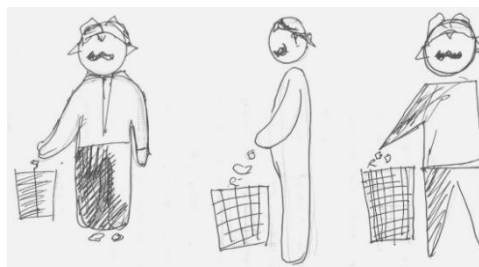
Komposisi *sign system* dilarang melintas menggunakan bentuk *simetris* dengan lingkaran peringatan sebagai *point of interest* ditambah tulisan yang menjelaskan dilarang melintas sebagai penyeimbang dari komposisi *sign system* ini.

g. Perancangan *Sticker Sign* Peringatan Membuang Sampah Pada

Tempatnya

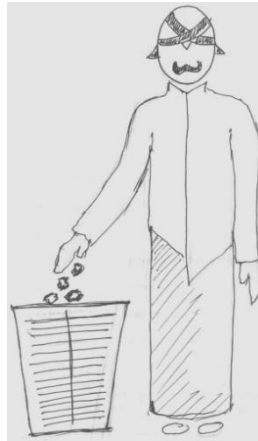
Pada perancangan *sign system* peringatan membuang sampah menggunakan ilustrasi figur orang jawa menggunakan atribut/pakaian lengkap adat jawa. *Sign system* peringatan membuang sampah ini akan dipasang pada setiap tempat sampah yang ada di lingkungan pasar XT Square. Berikut perancangan *sign system* peringatan membuang sampah pada tempatnya :

1) *Rough Layout*



Gambar 142 : *Rough Layout Sticker Sign*
(sumber : dokumen pribadi, 27 April 2014)

2) *Comprehensive Layout*



Gambar 143 : *Comprehensive Layout Sticker Sign*
(sumber : dokumen pribadi, 27 April 2014)

3) *Complete Layout*



Gambar 146 : *Complete Layout Sticker Sign*
(sumber : dokumen pribadi, 27 April 2014)



Gambar 144 : Pemasangan *Sticker Sign* Pada Tempat Sampah
(sumber : dokumen pribadi, 27 April 2014)

- a) Nama Media : *Sticker Sign* Peringatan Membuang Sampah
- b) Ukuran : 15 cm X 15 cm
- c) Format : *Potrait*
- d) Bahan : Sticker Ritrama

4) Teks

- a) *Headline* : -
- b) *Subheadline* : -
- c) *Body Copy* : -
- d) *Signature* : -
- e) *Caption* : -

f) *Callout* : -

g) *Closing Word* : -

5) Warna

Merah *Maroon* (C:30,M:100,Y:100,K:45), *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0), putih (C:0,M:0,Y:0,K:0)

6) Ilustrasi

Perancangan *sticker sign* menggunakan media *sticker* yang akan ditempel pada tempat sampah yang berada di lokasi pasar XT Square. *Pictogram* yang didesain untuk *sticker sign* ini menggunakan ilustrasi *figure* orang Jawa dengan atribut lengkap dari atas sampai bawah yaitu blangkon, baju sorjan dan jarik. Setelah menjadi *pictogram* yang kemudian pewarnaan menggunakan warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) untuk blangkon dan baju sorjat. Untuk jarik menggunakan warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) yang memberi kesan tertib menjaga kebersihan. *Gesture* tangan yang membuang sampah pada tempatnya memberikan kesan sedang mencontohkan membuang sampah dibuang pada tempatnya. Pewarnaan *pictogram* tempat sampah dipilih warna *orange* (C:0,M:60,Y:100,K:0) dengan motif garis *vertical horizontal* berwarna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0) untuk menambah kesan supaya tidak monoton dengan satu warna saja. Untuk *background* mengambil bentuk persegi karena dalam ilmu tanda bentuk persegi merupakan tanda untuk memberi peringatan/informasi. Warna *background* untuk *sign system* ini menggunakan warna merah *maroon*

(C:30,M:100,Y:100,K:45) sehingga *pictogram* dari *sign system* dapat terlihat jelas dan mudah dipahami oleh pengunjung. *Sign system* peringatan membuang sampah ini akan dipasang pada setiap tempat sampah yang ada di lingkungan pasar XT Square. Dengan perancangan *sticker sign* ini diharapkan pengunjung akan lebih tertib dalam hal kebersihan yaitu tertib dengan membuang sampah pada tempat sampah yang sudah disediakan.

7) Komposisi *Sticker Sign* Peringatan Membuang Sampah

Komposisi untuk perancangan *sticker sign* menggunakan bentuk *asimetris* dengan bentuk *pictogram figure* orang Jawa lebih besar daripada *pictogram* tempat sampah sehingga komposisi tetap terjaga dan dengan *pictogram* saja tanpa menggunakan *teks* sudah dapat ditangkap dengan jelas oleh pengunjung tujuan dari *sticker sign*.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari perancangan *sign system* XT Square yang telah dibuat maka dapat diambil kesimpulan :

1. Konsep yang digunakan untuk perancangan media *sign system* pasar XT Square yaitu dengan mengambil unsur atribut/warisan budaya lokal kota Yogyakarta seperti pemanfaatan ragam hias ornamen Mataram, blangkon, baju sorjan dan aksara Hanacaraka. Unsur atribut/warisan budaya yang sudah terpilih akan diolah ke dalam desain *pictogram* yaitu menyederhanakan dari bentuk aslinya agar lebih mudah dipahami secara cepat dan berfungsi sesuai tujuan dari masing – masing *sign system*.
2. Hasil dari perancangan media *sign system* berupa media *sign utama* dan *sign pelengkap*. *Sign utama* diantaranya papan nama dan papan informasi untuk gedung yang berada di pasar XT Square dengan tipe *wall sign* dan *hanging sign*. Kemudian yang kedua merancang denah/peta pasar XT Square ke dalam tipe *wall sign*. *Sign pelengkap* diantaranya *sign toilet*, *sign mushola*, *sign tempat wudhu*, *sign arah keluar basement*, *sign kantor management*, *sign tiket* dengan tipe *wall sign*. Kemudian *sign arah ke tempat parkir*, *sign dilarang melintas* ke dalam tipe *free standing sign*. Untuk *sign peringatan membuang sampah pada tempatnya* akan dibuat ke dalam tipe *sticker sign*.
3. Teknik perancangan *sign system* menggunakan perangkat manual seperti pensil, *table tracing* dan *drawing pen*. Selain itu juga menggunakan perangkat

komputer diantaranya *hardware* (perangkat keras) komputer, *digital camera* dan *scanner* serta *software* (perangkat lunak) berupa *program grafis adobe photoshop cs5*, *corel draw x6*, dan *software microsoft word*.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana untuk belajar merancang konsep kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media-media yang sesuai dengan sasaran.
2. Bagi para desiner grafis hendaknya lebih memperhatikan prinsip dan elemen-elemen dalam desain maupun visual dalam desain, sehingga desain yang dirancang tidak semata-mata menarik dari segi visual, sehingga dapat dipertanggungjawabkan materi desain dan penyusunannya. Karena prinsip penyusunan perlu diikuti guna menghasilkan desain yang berkualitas dan dapat menunjang isi pesan yang disampaikan.
3. Bagi pasar XT Square diharapkan dengan perancangan *sign system* menjadi nilai tambah bagi pasar XT Square dan berfungsi memberikan informasi yang tepat bagi pengunjung pasar XT Square.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthur, Paul & Branimir Zlamalik. 2005. *Wayfinding Pictografic Systems Nonverbal Universal*. New York : Focus Strategic Communications
- Berger, Craig M. 2009. *Wayfinding Designing Graphic and Implementi Navigational system*. New York : Rotovision
- Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Edisi 12 Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Mulyani, Hesti. 2012. *Gegaran Komprehensi Tulis*. Yogyakarta Unit Produksi Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Soepratno. 2002. *Ornamen ukir kayu tradisional Jawa*. Semarang : Effhar

Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

www.artsignworks.com, diakses tanggal 10 Januari 2014

www.google.com, diakses tanggal 15 Januari 2014

www.scribd.com, diakses tanggal 22 Agustus 2013

_____. Diakses tanggal 23 Agustus 2013

www.xtsquare.co.id, *diakses tanggal 20 agustus 2013*

www.wikipedia.org. *diakses tanggal 30 september 2013*

LAMPIRAN

HASIL WAWANCARA DI PASAR XT SQUARE YOGYAKARTA

NARASUMBER BAPAK ANGGARA

1. Kenapa diberi nama XT Square ?

Karena X itu bekas dan T itu terminal dan Square itu pasar, jadi kalo digabung pasar yang dulunya bekas terminal.

2. Fungsi dari pasar XT Square ?

Fungsinya untuk menghadirkan pusat belanja kerajinan, pusat kuliner khas Yogyakarta, expo center dan pentas seni pertunjukan menjadi tujuan wisata baru bagi masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta, wisatawan Nusantara dan Mancanegara.

3. Ada berapa gedung yang ada di pasar XT Square ?

Ada tiga gedung utama, yaitu gedung Basiyo, gedung Umar Kayam dan gedung Zona kerajinan.

4. Kenapa diberi nama Basiyo, Umar Kayam, Zona Kerajinan ?

Karena yang pertama Basiyo merupakan pelawak besar yang melegenda, dan Umar kayam merupakan sastrawan dan budayawan. Dilihat dari *background* dan sebagai upaya penghormatan kepada beliau maka diabadikan nama beliau menjadi nama gedung yang ada di Lokasi Pasar Xt Square. Untuk nama Zona kerajinan karena di dalam gedung ini tersedia berbagai aneka kerajinan khas Yogyakarta untuk dijual bagi khalayak umum.

5. Fasilitas apa saja yang ada di gedung Basiyo ?

Fasilitas dari gedung Basiyo yaitu di dalamnya terdapat *foodcourt* dengan masakan khas kota Yogyakarta, selain itu tersedia panggung besar yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan kesenian dan atap yang bisa dibuka hanya dengan menggunakan remot.

6. Fasilitas apa saja yang ada di gedung Umar Kayam ?

Fasilitas pada gedung Umar Kayam yaitu terdapat aula besar yang berfungsi sebagai ruang expo, kios elektronik yang didalamnya jual beli *handphone* dan juga untuk kantor *management* terdapat di gedung Umar Kayam.

7. Fasilitas apa saja yang ada di gedung Zona Kerajinan ?

Fasilitas yang ada di gedung Zona kerajinan yaitu tersedia berbagai aneka kerajinan khas Yogyakarta untuk dijual bagi khalayak umum.

8. Selain tiga gedung tersebut ada wahana apa lagi di pasar Xt Square ?

Wisata Foto 3D

9. Menurut anda bagaimana kondisi *sign system* di lokasi Pasar XT Square ?

Menurut saya untuk kondisi *sign system* saat ini hanya mengandalkan apa adanya *sign system* hanya sekedar print biasa dan belum mencirikan pasar XT Square yang Jogja banget.

10. Kenapa gedung yang berada di lokasi pasar XT Square tidak mempunyai papan nama ?

Sebenarnya sudah ada rencana akan dibuat tetapi karena banyaknya kegiatan yang ada jadi sebagai rencana sekunder saja.

11. Kenapa di gedung Basiyo dan Umar Kayam tidak ada penjelasan informasi tentang kedua tokoh tersebut ?

Di gedung Basiyo sudah ada, tetapi untuk gedung Umar Kayam belum ada.

12. Bagaimana jika ada pengunjung yang bertanya siapakah Basiyo dan Umar Kayam ?

Untuk pengunjung yang bertanya, kami dari pengelola hanya menjelaskan seadanya.

13. Berapakah jarak lokasi Pasar XT Square dari Malioboro ?

Sekitar 5KM dari malioboro.

14. Bagaimana kondisi sign system tempat parkir ?

Untuk kondisi *sign system* parkir dari pengelola pasar hanya membuat print *outdoor*.

15. Apakah sudah tersedia peta / denah pasar XT Square ?

Untuk denah dari pihak pengelola belum membuat denah, tetapi dari pihak pengelola sudah ada maket lokasi pasar XT Square.

16. Apakah sudah ada *sign system* untuk toilet ?

Sign system toilet sudah ada tapi hanya dengan print biasa.

17. Adakah lokasi di pasar XT Square yang belum tersedia *sign system* ?

Ada, papan nama setiap gedung, informasi dari gedung, mushola, dan *sign system* tempat parkir yang seharusnya sudah diperbaharui.

18. Apakah harapan bapak tentang belum tersedianya *sign system* bagi pasar XT Square ?

Harapan saya tentunya jika tersedianya *sign system* untuk pasar XT Square tak lepas dari ciri khas pasar XT Square yang Jogja Banget! Dan dapat mendukung aktifitas dari pengunjung yang mendatangi pasar XT Square.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0338d/UN.34.12/DT/III/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 Maret 2014

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PERANCANGAN SIGN SYSTEM PASAR XT SQUARE YOGYAKARTA

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : AFIF NOVEMBRIANA RACHMAWAN
NIM : 08206241025
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2014
Lokasi Penelitian : Pasar TX Square Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001